

**ARTISTIC:
MODELO DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC PARA EL
FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ARTÍSTICA**

**César Augusto Buitrago Londoño
María Fernanda Velandia Rodríguez**

**Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa
Escuela de español y Comunicación Audiovisual
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad Tecnológica de Pereira
Pereira - 2018**

**ARTISTIC:
MODELO DE APRENDIZAJE MEDIADO POR LAS TIC PARA EL
FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS EN ARTÍSTICA**

**César Augusto Buitrago Londoño
María Fernanda Velandia Rodríguez**

**Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Comunicación e Informática
Educativas**

**Director de proyecto:
Estiwar Gómez Palacio
Magister en Comunicación Educativa**

**Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa
Escuela de español y Comunicación Audiovisual
Facultad de Ciencias de la Educación
Universidad Tecnológica de Pereira
Pereira - 2018**

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
JUSTIFICACIÓN	14
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	18
1.1 Estado del Arte	18
1.2 Marco Conceptual	21
1.3 Categorías de Análisis	24
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA	38
CAPÍTULO 3: IMPLEMENTACIÓN	65
Clase 1	66
Clase 2	68
Clase 3	70
Clase 4	71
Clase 5	73
CAPÍTULO 4: DISCUSIÓN TEÓRICA	75
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES	87
BIBLIOGRAFÍA:	89
ANEXOS	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Estado de arte	18
Tabla 2 Cuadro metodológico	40
Tabla 3 Ejes temáticos- fechas intervención	66

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Captura de pantalla 1 (Inicio)	51
Ilustración 2. Captura de pantalla 2 (Temas).....	52
Ilustración 3. Captura de pantalla 3 (Tema 1)	53
Ilustración 4. Captura de pantalla 4 (Tema 2)	54
Ilustración 5. Captura de pantalla 5 (Tema 3)	55
Ilustración 6. Captura de pantalla 6 (Tema 4)	56
Ilustración 7. Captura de pantalla 7 (Tema 5)	57
Ilustración 8. Captura de pantalla 8 (Contacto).....	58
Ilustración 9. Secuencia Didáctica I.....	59
Ilustración 10. Secuencia didáctica II	60
Ilustración 11 Secuencia didáctica III	61
Ilustración 12. Secuencia didáctica IV	62
Ilustración 13 Secuencia didáctica V	63

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Actividad Historia del Arte	67
Imagen 2. Actividad Fractales	69
Imagen 3. Actividad Interpretación	70
Imagen 4. Actividad Mandalas	72
Imagen 5. Actividad Interpretación Musical	74

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1. Pregunta I.....	77
Grafico 2. Pregunta II.....	79
Grafico 3. Pregunta III	81
Grafico 4. Pregunta V.....	83
Grafico 5. Pregunta VI.....	84
Grafico 6. Pregunta VII.....	86

RESUMEN

Este proyecto tuvo lugar en la institución educativa Hans Drews Arango guiados por la necesidad de fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje puntualmente en la asignatura de artística partiendo del desarrollo de las orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media del Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Correspondiendo a un corte cualitativo, la presente investigación surge de un contexto pedagógico en el cual las tecnologías para la información y comunicación adquieren cada vez más presencia en las prácticas educativas de investigación. En el presente trabajo se expone el diseño e implementación de un modelo de aprendizaje mediado por TIC (Tecnologías de la información y comunicación) integrado a la enseñanza de artística llamado *Artistic*.

Metodológicamente se estructuro en tres momentos claves:

Planeación, ejecución y análisis los cuales permitieron el cumplimiento de las fases de diseño e implementación en la investigación.

Por último se exponen los resultados, recomendaciones y conclusiones obtenidas en forma de retroalimentación para así tener una claridad sobre los resultados obtenidos en este proceso.

Resaltando la importancia de la investigación continua sobre aspectos relacionados con la integración de arte y el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC).

Palabras clave: Artística, TIC, secuencias didácticas, recursos digitales, conectivismo, aprendizaje colaborativo, modelo de aprendizaje, orientaciones pedagógicas.

ABSTRACT

This Project was developed in the educational institution Hans Drews Arango with the objective of strengthening the processes of teaching and learning of Arts, based on the pedagogical orientations for the artistic education in elementary and middle school issued by the Ministry of National Education in Colombia.

According to the qualitative research, this project emerged from a pedagogical environment in which information and communication technologies (ICT) have acquired a more increasing presence in educational research practices. This paper explained the design and implementation of a learning model through the use of ICT integrated to the teaching of Arts called *Artistic*.

It was structured methodologically in three key points: planning, performance and analysis that allowed the fulfillment of the design and implementation phases in the research. Finally, the results, recommendations and conclusions obtained as feedback are exposed in order to have a clarity about the results obtained in this process, highlighting the importance of continued research on aspects related to the integration of the teaching of Arts and the use of ICTs.

Keywords: Artistic, ICT, didactic sequences, digital resources, connectivism, collaborative learning, learning model.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación expone el diseño e implementación de un modelo de aprendizaje mediado por TIC (Tecnologías de la información y comunicación) llamado “Artistic” partiendo de la importancia de los procesos artísticos y de creación en un ámbito social, educativo y personal, y con el objetivo de fortalecer las competencias de artística desde la notación y función de los códigos plásticos en estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Andrews - Pereira.

Para esto, se diseñaron e implementaron cinco secuencias didácticas articuladas a un portal educativo online. Donde los estudiantes tenían acceso a información y material multimedia sobre los distintos ejes temáticos que se abordaron, cada eje temático contaba con una actividad grupal que buscaba la interacción y la apropiación de estos contenidos.

Se trataron temas relacionados con conceptos geométricos, historia del arte, interpretación de obras artísticas y obras musicales.

Entre las conclusiones más destacadas cabe resaltar el desarrollo en materia de conocimiento sobre las TIC, mejoras en el trabajo en grupo, participación en clase e interés por las dinámicas propuestas en cada intervención.

Para una mejor estructuración y en consecuencia con el proceso metodológico, este trabajo de investigación está organizado en cinco capítulos; el primer capítulo contiene la descripción de la problemática a tratar, objetivos trazados en la investigación, justificación y definición de conceptos claves que se abordarán a lo largo del documento.

En el segundo capítulo se presentan investigaciones que están relacionadas de una manera u otra con las categorías de análisis escogidas por los investigadores, sirviendo de referencia para el

presente trabajo, en dicho capítulo también se define el sustento teórico, mencionando diferentes autores y categorías de análisis que validan el diseño de este proyecto.

El tercer capítulo evidencia el proceso metodológico desde la creación de las secuencias didácticas basándonos en los referentes teóricos escogidos y también la creación de un portal educativo online, esto con el fin de enriquecer un modelo de aprendizaje mediado por TIC.

El cuarto muestra en forma de vivencia el proceso que se tuvo con los estudiantes al aplicar las secuencias didácticas, momentos significativos, participación en clase y el desarrollo de las actividades planteadas.

En el quinto capítulo se sistematizan los resultados obtenidos en la intervención teniendo en cuenta las categorías de análisis, a través de un cuadro comparativo.

El sexto capítulo cierra con conclusiones y apreciaciones finales de investigación, bibliografía y anexos adjuntos.

La educación artística estimula el desarrollo de las capacidades sensitivas, creativas, cognitivas, prácticas y expresivas del estudiante, la cual trasciende más allá del dibujo, la pintura, o las manualidades. Partiendo de esto, los investigadores en un momento inicial realizaron una observación participante y una entrevista abierta con la docente, donde se evidenció el poco interés a nivel grupal en la asignatura de artística, ya varios estudiantes se encontraban dispersos o realizando actividades correspondientes a otras asignaturas. En la entrevista con la docente, esta expresó su poco conocimiento en cuanto al manejo de las TIC y su integración con la asignatura de artística, la docente presentaba los contenidos de manera tradicional, donde ella era la única guía en el proceso educativo dentro del aula, Asignando deberes diarios y calificando los mismos.

También se observó una facilidad en cuanto a los dispositivos o herramientas tecnológicos, ya que cada salón cuenta con un computador portátil asignado y un televisor, además de esto gran parte de los estudiantes contaban con un dispositivo móvil.

El desarrollo tecnológico actual puede ofrecer un complemento en este proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende es importante conocer los lineamientos planteados desde el Documento N. 16 del Ministerio de Educación Nacional de Colombia “Orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media”.

Un modelo educativo de aprendizaje mediado por TIC puede ser un soporte que ayude a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en distintos campos del saber. Oscar Boude (2009) Ahora bien si dichos recursos no son usados de manera consciente pueden convertirse en distractores que alejan la mirada del estudiante del tema central a tratar.

Por consiguiente es de vital importancia contar con la capacitación necesaria para hacer de los recursos educativos digitales un aliado oportuno que fortalezca competencias en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Lo cual abre paso a nuestra pregunta de investigación:

A partir de un modelo de aprendizaje mediado por TIC, *¿Es posible identificar un fortalecimiento de las competencias artísticas desde el conocimiento de la notación y función de los códigos plásticos en estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Drews Arango – Pereira (Cuba)?*

Objetivo general:

Fortalecer las competencias de artística desde la notación y función de los códigos plásticos en estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Andrews - Pereira.

Objetivos Específicos:

- Diseñar un modelo de aprendizaje mediado por las TIC con base en las competencias del Ministerio de Educación para la asignatura de artística en el grado décimo.
- Implementar el modelo de aprendizaje mediado por las TIC con los estudiantes de grado décimo a través de la metodología del aprendizaje colaborativo.
- Analizar los resultados obtenidos de la implementación del modelo de aprendizaje mediado por las TIC.

Al final de este proceso de investigación se identificó un fortalecimiento de las competencias artísticas a lo largo de la implantación de las cinco secuencias didácticas al analizar los datos recolectados.

JUSTIFICACIÓN

El arte ha estado íntimamente ligado al desarrollo histórico de la humanidad, la evolución de la misma ha marcado incluso periodos históricos, ya que el ser humano tiende a enriquecer su forma de ver el mundo e interactuar con él a partir de manifestaciones estéticas y estas a su vez le dan en cierta medida la seguridad de ser recordado.

En la antigüedad, dichas manifestaciones tenían el propósito de dejar una huella en el tiempo, obras como: El obelisco de Tutmosis III (Egipto - Siglo XV A.C), La Escultura de Milo (Grecia - Año 100 A.C), Balsa Muisca (600 - 1600 D.C) La creación de Adán - Miguel Ángel (1511 D.C), El Guernica de Picasso (1937), entre otras, hasta el día de hoy son recordadas y dan un referente a la temporalidad de la que proviene cada una.

En contraste a esto, en la actualidad el arte se ha resignificado, rompiendo con las hegemonías artísticas que rigieron en ciertos periodos, hoy en día el arte y sus formas de expresión tienen muchas más connotaciones para las personas, ya que la globalización ha abierto las puertas a distintas preferencias, referentes y manifestaciones.

Las creaciones artísticas que en un momento eran netamente anecdóticas se convierten en evidencia de identidad, ideología y realidades inmediatas, dando paso a un amplio espectro en la subjetividad del individuo. Es importante hablar de la presencia que tiene el arte en las instituciones educativas, ya que esta busca incentivar la creatividad, la expresión y la innovación desde el desarrollo cognitivo. Sin embargo, es notable la indiferencia que hay por las actividades

artísticas en las instituciones educativas, viendo el tiempo destinado a estas como un simple esparcimiento o descanso para los estudiantes y docentes.

Esto puede ser causado por factores culturales, desconocimiento de las potencialidades que puede desarrollar el arte, o prioridades a nivel institucional ya que estas se enfocan más en los procesos relacionados con otras asignaturas. Otro factor que puede influir en esta problemática es el poco conocimiento que tienen los docentes y los involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje sobre las nuevas dinámicas y metodologías que pueden fortalecer las competencias que se abordan desde la enseñanza del arte.

Durante los últimos años la sociedad se ha transformado de manera notable y “apresurada”, distintos acontecimientos han llevado a la sociedad a reconstruir conceptos y visionar distintas posibilidades. Con la gran acogida que han tenido las nuevas tecnologías de la comunicación e información se abre paso a un nuevo paradigma, tanto social como educativo. En la actualidad es evidente la diversidad de pensamiento y teorías que van aportando significativamente en los nuevos procesos educativos.

Las nuevas formas de organización en el aula, abrieron así nuevos retos en las investigaciones sociales, nuevas formas de ver el mundo y la educación, generando así retos para los docentes de hoy en día. Con la llegada de las nuevas tecnologías. Es decir, desarrollos tecnológicos centrados en las áreas de la comunicación, la información y herramientas de apoyo que innovan y modifican los tradicionales medios por los cuales se compartía información, se generó un cambio significativo, para crear espacios de enseñanza-aprendizaje ampliando el espectro de lo que se conocía como enseñanza efectiva.

Por ello, la educación que conocemos hoy tiene sentido cuando la analizamos desde un enfoque histórico, y más aún viendo la transformación y los cambios que se van generando con la

tecnología, sabiendo esto nos damos cuenta que las tecnologías son un nuevo apoyo que se está ampliando y transformando en los últimos años para el mejoramiento en la educación. Por eso en este punto las TIC (Tecnologías de la Comunicación y la Información) aparecen como una herramienta que se maneja para desarrollar y compartir la información mediante diversos soportes como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego. Las cuales poco a poco han revolucionado los procedimientos de transmisión de la información y se determinan como un conjunto de herramientas o recursos que dan paso a la creación de nuevas formas de pensamiento, además, sirven para facilitar la emisión, acceso y tratamiento de la información que son variados y pueden corresponder al uso de textos, imágenes, sonidos, entre otros.

Programas como Eduteka (Universidad ICESI, Cali -Colombia) buscan fortalecer componentes artísticos por medio de una plataforma online, la cual sirve como soporte donde se pueden encontrar herramientas como: audios, blogs, comics, gráficas, fotografía, infografías, imágenes, entre otros.

Partiendo de estos beneficios se considera que es importante la articulación de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje ya que este puede fortalecer las competencias vistas desde el ministerio de educación nacional tanto en la asignatura de artística como en otras.

No solo en la Institución Educativa Hans Drews Arango sino en diferentes establecimientos educativos se debaten por diferentes cuestiones específicamente en la asignatura de artística, se presenta una indiferencia por las actividades artísticas, ya que se ve que el tiempo destinado a estas como un simple esparcimiento o descanso para los estudiantes y docentes.

Esto puede ser causado por factores culturales, desconocimiento de las potencialidades que pueden desarrollar los estudiantes por medio del arte, o prioridades a nivel institucional ya que

estas se enfocan más en los procesos relacionados con otras asignaturas. Otro factor que puede influir es el poco conocimiento por parte de los docentes y los involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, con las nuevas dinámicas y metodologías que se presentan hoy en día para fortalecer las competencias que se abordan desde la enseñanza del arte.

Por tal motivo se pretende fortalecer las competencias de artística desde la notación y función de los códigos plásticos en estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Drews Arango - Pereira.

CAPITULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Estado del Arte

En la búsqueda por información que ayudará a tener unas bases más claras y a contrastar este proyecto, se encontraron diferentes textos/artículos en relación a la investigación para el mejoramiento educativo mediante las TIC.

Tabla 1
Estado de arte

Autor	Año	Tema	Subtemas
María Eugenia Calzadilla	2002	Aprendizaje Colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación	-Aprendizaje Colaborativo -Constructivismo -Nuevas tecnologías
Luisa Mercedes Vence Pájaro	2005	Uso pedagógico de las TIC para el fortalecimiento de estrategias didácticas	-Estrategias didácticas -Aulas digitales -Trabajo cooperado
Belén Vaquerizo Eduardo Renedo Miguel Valero	2009	Aprendizaje colaborativo en grupo: Herramientas Web 2.0	-Web 2.0 -E-learning,
Carmen Tejera Pinilla	2012	Historias con arte: Una experiencia didáctica de enseñanza - aprendizaje de los fenómenos histórico-artísticos en el bachillerato de artes.	-Experiencia didáctica -Multimedia
Felipe Gértrudix Barrio Manuel Gértrudix Barrio Sergio Álvarez	2012	Las TIC y su relación con la enseñanza de las Artes Gráficas en España.	-Educación y TIC -Artes Gráficas
Ricard Huerta Ricardo Domínguez	2012	Educación artística y nuevos contextos tecnológicos	-Desarrollo tecnológico -Red

En primera medida se tomó el texto de María Eugenia Calzadilla (2002), el cual hace énfasis en la importancia que tiene el trabajo y el desarrollo cooperativo ya que incide en las transformaciones sociales que tiene el ser humano mediante la interacción con su entorno. María Eugenia Calzadilla resalta la importancia de integrar la cooperación en las prácticas educativas para fortalecer el aprendizaje y estimular la solidaridad, la capacidad de negociación, el respeto y diferentes factores que se son necesarios para una buena convivencia. También menciona que el papel del docente es diseñar un entorno de aprendizaje que sea funcional al objetivo educativo y facilite la interacción del individuo con su entorno.

Luisa Mercedes Vence Pájaro (2005), considera las TIC como herramientas que pueden fortalecer el diseño de estrategias didácticas siempre y cuando estas tengan un uso educativo brindando a los docentes la posibilidad de innovar y transformar sus prácticas de enseñanza en el aula, para así crear entornos de aprendizaje más interactivo, valiéndose del trabajo cooperativo y cultivando las actitudes sociales en los estudiantes.

Según Belén Vaquerizo, Eduardo Renedo y Miguel Valero (2009), los nuevos paradigmas del uso de internet denominadas como herramientas web 2.0 permiten la interacción y la comunicación en la red, facilitando este espacio virtual para obtener información relacionada con los contenidos propuestos, un cambio de actitud tanto de los estudiantes como de los docentes, fomentando así la creación y la participación en el desarrollo de nuevas capacidades y competencias.

Parte fundamental en este proceso son los materiales multimedia, ya que tomando en cuenta a Carmen Tejera Pinilla (2012), se evidencia, a partir de su investigación el aporte significativo

que tienen estos materiales multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de artística, abordando fenómenos históricos y valorando los procesos de construcción de conocimiento las cuales amplían el espectro de posibilidades en la experiencia docente.

De esta forma, Felipe Gértrudix Barrio, Manuel Gértrudix Barrio y Sergio Álvarez (2012), nos exponen otra investigación que habla sobre la integración de las TIC en la enseñanza de las artes, en este caso gráficas. La cual ofrece una aproximación al panorama actual a partir del uso de las TIC en centros docentes en primaria y secundaria en España, además habla de los resultados y cambios que la implementación de las TIC ha producido en entornos sociales, económicos y educativos. Sumado a esto brindan diferentes pautas para la formación profesional en el campo de las artes gráficas partiendo desde un análisis comparativo de los datos recolectados en los diferentes centros educativos.

Por esta razón es pertinente abordar a Ricard Huerta y a Ricardo Domínguez (2012) los cuales consideran que es fundamental un desarrollo tecnológico que vaya de la mano con una transformación social para así modificar modelos formativos, haciendo énfasis en la evolución de la web desde sus inicios hasta la actualidad, reivindicando a su vez el papel que desempeña la educación artística en las nuevas alfabetizaciones en la nueva sociedad del conocimiento, también mencionan la importancia de la creación de comunidades de docentes y artistas a través de redes como elemento dinamizador de nuevas prácticas educativas.

1.2 Marco Conceptual

En esta investigación se abordarán conceptos claves para estructurar y enfocar este proceso, es pertinente aclarar dichos conceptos y abordarlos de una manera breve para así dar un norte sobre lo que se planea realizar en la institución educativa en la asignatura de artística.

Inicialmente es necesario identificar el concepto de modelo de aprendizaje sobre el que trabaja este documento, el cual ha sido desarrollado por Pérez (2008):

Al conocer un modelo educativo, el docente puede aprender cómo elaborar y operar un plan de estudios, teniendo en cuenta los elementos que serán determinantes en la planeación didáctica. Por eso, se considera que el mayor conocimiento del modelo educativo por parte del maestro generará mejores resultados en el aula. (p. 1)

Un **modelo de aprendizaje** consiste en una recopilación de distintas teorías y enfoques pedagógicos que trazan una ruta para el quehacer docente, a través de un modelo de aprendizaje se estructura y esquematiza los elementos claves para el proceso de enseñanza. Esto depende directamente del plan de estudios y los objetivos que se tengan en cuanto a la asignatura.

El modelo de aprendizaje que se emplea en el aula canaliza los esfuerzos del docente en estrategias que dinamizan y orientan la planeación para el desarrollo de nuevos conocimientos.

Este modelo debe responder a unas necesidades según sea la población involucrada en el desarrollo educativo, la elección del modelo de aprendizaje parte de un estudio del contexto social, cultural y económico.

Como la educación, la sociedad y sus necesidades están en constante evolución y crecimiento, es necesario que el maestro se valga de la ayuda de herramientas que hagan de su proceso de enseñanza algo más dinámico, sin dejar atrás completamente los formatos analógicos, sino más

bien complementándose con recursos que trascienden el pizarrón y faciliten la interacción con los estudiantes. Es así como la tecnología tiene un papel importante en este proceso, ya que está en permanente cambio e innovación.

Quintanilla (1998) ofrece una definición clara y concisa definiendo **tecnología** como “un conjunto de conocimientos de base científica que permite describir, explicar, diseñar y aplicar soluciones técnicas a problemas prácticos de forma sistemática y racional”. (p.1)

Los procesos tecnológicos integrados a la educación posibilitan la interacción y el enriquecimiento en la enseñanza, el docente puede valerse de materiales digitales que sean acordes a los objetivos y ejes temáticos a tratar en cada asignatura. Es pues pertinente en este punto basarnos en la definición de Zapata (2012) quien dice que:

*Los materiales digitales se denominan **Recursos Educativos Digitales** cuando su diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. Los recursos educativos digitales son materiales compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. (p.1)*

En nuestro caso, dichas actividades de aprendizaje en la asignatura artística tienen como eje central el desarrollo de los **estándares básicos de competencias** dictados por el Ministerio de Educación Nacional, el cual los define como el “conjunto de conocimientos, actitudes,

disposiciones y habilidades (cognitivas, socio-afectivas y comunicativas), relacionadas entre sí para facilitar el desempeño flexible y con sentido de una actividad en contextos relativamente nuevos y retadores”. Ministerio de Educación Nacional (1998)

Partiendo de esto la competencia a trabajar en nuestra intervención será: *“Conozco y comprendo la notación y la función de los códigos plásticos y realizo análisis y comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos”*. (p. 92).

Tomado del texto Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media del ministerio de Educación Nacional. El desarrollo de esta competencia dará la guía para el diseño de cinco **secuencias didácticas** que permitirán estructurar el quehacer docente en el aula de clase. Es importante entonces definir lo que es una secuencia didáctica, partiendo de la definición que propone Gardey (2014):

Una secuencia es una sucesión de elementos o hechos que mantienen un vínculo entre sí. Didáctico, por su parte, es un adjetivo que se vincula a las técnicas, los métodos y las pautas que favorecen un proceso educativo. La secuencia didáctica hace referencia al conjunto de actividades educativas que, encadenadas, permiten abordar de distintas maneras un objeto de estudio. Todas las actividades deben compartir un hilo conductor que posibilite a los estudiantes desarrollar su aprendizaje de forma articulada y coherente.
(p.1)

De esta forma, en la presente investigación se pretende diseñar y poner en marcha secuencias didácticas que articuladas a un modelo de aprendizaje mediado por TIC fortalezcan el conocimiento de las competencias artísticas.

1.3 Categorías de Análisis

Para esquematizar y dar una mejor claridad en este documento, se abordaran dos categorías de investigación que encerrarán conceptos claves para la intervención y posterior análisis.

En este caso el *marco teórico* estará dividido en diferentes partes, dando una mirada desde el autor Lev Vygotski (1979) quien considera la influencia social que recibe todo individuo para su proceso de enseñanza y cómo se construye en relación con las demás personas. Además se considera importante resaltar a la autora Andrea Giráldez (2017) quien en sus obras hace referencia al desarrollo de las diferentes habilidades que pueda tener una persona para luego así expresarse y desarrollar de forma creativa criterios con los que pueda desenvolverse en distintas manifestaciones, que se reflejen en el arte y la cultura. Por último es esencial mencionar a George Siemens y Stephen Downes con su teoría del aprendizaje para la era digital (Conectivismo), teniendo en cuenta el resultado que ha tenido la implementación de la tecnología hoy en día y sin dejar al lado la interacción entre varios individuos.

1.3.1 Modelo de aprendizaje

Para abordar esta categoría es pertinente resaltar la importancia de unas *orientaciones pedagógicas* que permitan al investigador ubicarse y situarse en el tiempo y contexto en el cual intervendrá, dichas orientaciones van dirigidas al desarrollo de ciertas competencias estipuladas desde el ministerio de educación nacional con el fin de fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje en las instituciones educativas.

Para este trabajo investigativo cuya asignatura a tratar es artística, se tomaron en cuenta las *Orientaciones pedagógicas para la educación artística en media y básica (Documento N°16)* planteadas por el ministerio de educación nacional de Colombia (2010)

En el mencionado documento se estructuran las competencias educativas, las cuales son una mezcla de habilidades prácticas, conocimientos, actitudes y un saber actuar que trabajan en conjunto para la realización de distintas acciones. Estas se dividen en tres principales categorías: Sensibilidad, apreciación estética y comunicación, Partiendo de los ejes temáticos a tratar en el periodo escolar en el que tuvo lugar la intervención la categoría elegida fue *apreciación estética*, cuya competencia a tratar a través de este modelo de aprendizaje fue *Conozco y comprendo la notación y función de los códigos plásticos* (Pag.93)

Una vez seleccionados los ejes temáticos y la competencia a desarrollar se llevó a cabo el diseño de cinco secuencias didácticas, estas, retomando la definición de Gardey (2014):

Son una sucesión de elementos o hechos que mantienen un vínculo entre sí. Didáctico, por su parte, es un adjetivo que se vincula a las técnicas, los métodos y las pautas que favorecen un proceso educativo. La secuencia didáctica hace referencia al conjunto de actividades educativas que, encadenadas, permiten abordar de distintas maneras un objeto de estudio. Todas las actividades deben compartir un hilo conductor que posibilite a los estudiantes desarrollar su aprendizaje de forma articulada y coherente. (p.1)

Las **secuencias didácticas** permiten estructurar el inicio, desarrollo y cierre de los distintos contenidos a tratar en cierto lapso de tiempo dentro de una institución educativa, además de brindar un orden en el quehacer docente e investigativo, esto debe estar ligado directamente a los conocimientos previos de los estudiantes e incentivar a los mismos al cumplimiento de los objetivos planteados desde la asignatura.

En esta articulación y proceso educativo juega un papel importante las propuestas **pedagógicas** que puede ofrecer el investigador o docente desde sus saberes, permitiendo así elegir la metodología que más se adapte al proceso de enseñanza para el desarrollo personal y social. Hoy en día se puede tener claro que la construcción del aprendizaje no se hace solo individual sino también en conjunto. Según Lev Vygotski (1931), las habilidades que se pueden adquirir cuando se trabaja en conjunto, ya que estos procesos son una ayuda oportuna para las personas que presentan dificultades al realizar actividades o funciones por sí mismas. Por eso se busca que haya un equilibrio en los aspectos individual y grupal.

Muchas de estas dificultades se pueden presentar en el entorno en el que se encuentra el individuo por eso es importante buscar formas y métodos para que se puedan dar solución a esta problemática. Por eso es claro que todas las interacciones sociales que se establezcan sean acuerdo a los objetivos y competencias que se viven día a día para así mejorar sus habilidades.

Lev Vigostky (1931) menciona la zona de desarrollo próxima, ya que el ser humano hace transformaciones constantemente que implican un proceso de construcción en su habitual vivir, por eso él plantea dos niveles de desarrollo; zona de desarrollo potencial y zona de desarrollo real. En la zona de desarrollo potencial se muestra lo que el individuo como tal puede lograr hacer con ayuda, ya sea bajo la guía de un adulto que sea un soporte y mentor en el aprendizaje o con el acompañamiento de un par académico que brinde la posibilidad de retroalimentación.

En este caso, según Alejandro David González López (2014)

“Al constituir la ZDP un concepto de suma utilidad para potenciar el desarrollo humano, diversos especialistas han estudiado y planteado diversas formas de estimular la ZDP, comenta al respecto que los sistemas de tareas más utilizados para ampliar la ZDP incluyen generalmente tareas de actividad y comunicación.” (Pag.1).

La zona de desarrollo real plantea mostrar hasta qué punto el individuo puede trabajar por sí solo y dominar las diferentes habilidades de aprendizaje que se presenten en alguna actividad académica.

Se hace referencia las tareas que deben realizar los niños, jóvenes o estudiantes teniendo claro o terminado su contexto, para que ellos puedan asimilar las diferentes estructuras que se presentan en el mundo o las transformaciones constantes en la sociedad para lograr apropiarse de estas. Esta explicación se toma en cuenta pues es importante identificar el individuo en que zona se encuentra para buscar estrategias y competencias que le puedan ayudar en su proceso de enseñanza. Por eso Dolores Peña (2010) hace énfasis en:

“Se destaca que para la mediación del docente entre el alumno y los contenidos y la adquisición de herramientas necesarias para aprender:

- 1. Lo que hoy requiere de una asistencia para ser resuelto, en el futuro podrá realizarse sin ayuda.*
- 2. La condición para que se produzca tal autonomía está dada, aunque resulte paradójico, por esta ayuda recibida.*
- 3. Vygotski no especifica qué rasgos debe cumplir la ayuda, solo afirma que requiere de instancias de buen aprendizaje.*

Las posibilidades de aprender y desarrollarse dependen de las zona de desarrollo próxima que se creen en la interacción educativa.” (Pg 1).

Se debe destacar la importancia que tiene el acompañamiento y guía de un padre de familia, docente o un adulto en general ya que este permite alcanzar un aprendizaje por medio de metodologías y estrategias, esto permitirá esquematizar la guía que reciben los estudiantes para así completar un aprendizaje ordenado y significativo. Es crucial también que los estudiantes

adopten una colaboración participativa y logren cumplir el objetivo que se establece en la metodología permitiendo así el máximo desarrollo de sus potencialidades.

El docente cumple una función importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula, ya que cumple la labor de mediador y busca estrategias para que los estudiantes puedan desenvolverse y ayudar a sus compañeros ante las situaciones que se puedan presentar en los contenidos que abordados en la asignatura.

Relacionando la teoría de Vygotski (1931) con la enseñanza de la asignatura artística, se pretende que haya en el aula de clase una interacción entre los estudiantes mediados por las TIC, ya que estas herramientas enriquecen las dinámicas tanto sociales como académicas partiendo de la premisa que los jóvenes presentan un amplio interés por estas nuevas tecnologías.

La creación de un modelo de aprendizaje mediado por TIC permitirá a la docente como moderadora guiar a sus estudiantes a tener una mirada distinta sobre los procesos de enseñanza tradicionales y facilitará que los estudiantes accedan a un formato de gran alcance en donde todos podrán tener ingreso y participar, no obstante en el marco de esta teoría, se concibe la realización de tareas sociales compartidas a través de la educación, como lo dice Brazuelo y Gallego (2012), “Concibe las actividades de aprendizaje como acciones sociales, prácticas y compartidas que realiza un sujeto sobre un objeto impulsado por motivos o necesidad para alcanzar un objetivo” (Pg1).

1.3.2 Conectivismo

Para iniciar hay que tener en cuenta que entre las primeras formas de comunicarse del ser humano, estuvieron presentes los procesos artísticos; esta necesidad de expresarse e immortalizarse posibilitó la creación de lenguajes visuales tales como las pinturas rupestres halladas en las cavernas de distintas civilizaciones, donde se plasmaban sus historias, su realidad cercana o los sentimientos del momento.

El arte ha acompañado a la humanidad a lo largo de la historia, permitiendo crear símbolos, códigos e imágenes cargadas de sentido y múltiples interpretaciones, por eso una de las diferentes formas de medir el desarrollo en las civilizaciones antiguas era a través de sus expresiones artísticas (esculturas, pinturas, danza, teatro, poesía, entre otras), por ende es evidente notar el potencial transformador y enriquecedor del arte para la sociedad.

Dichas expresiones se han resignificado a lo largo de los años, donde la escritura que antes tenía lugar en la roca, las pieles, el papiro o el papel, ahora tiene una mayor divulgación por medio de lo digital, otro claro ejemplo de esto es la ilustración digital, el diseño gráfico, la fotografía y otros medios visuales.

No solo en la Institución Educativa Hans Drews Arango sino en diferentes establecimientos educativos se debaten por diferentes cuestiones específicamente en la asignatura de artística, se presenta una indiferencia por las actividades artísticas, ya que se ve que el tiempo destinado a estas como un simple esparcimiento o descanso para los estudiantes y docentes.

Esto puede ser causado por factores culturales, desconocimiento de las potencialidades que pueden desarrollar los estudiantes por medio del arte, o prioridades a nivel institucional ya que estas se enfocan más en los procesos relacionados con otras asignaturas. Otro factor que puede influir es el poco conocimiento por parte de los docentes y los involucrados en el proceso de

enseñanza - aprendizaje, con las nuevas dinámicas y metodologías que se presentan hoy en día para fortalecer las competencias que se abordan desde la enseñanza del arte. Tal es la importancia de la educación artística dentro de las instituciones que organismos de control a nivel mundial han propiciado debates al respecto, generando acuerdos que aseguren la continuidad en los procesos educativos relacionados con el arte.

Prueba de esto es lo estipulado en el documento *Arte, cultura y patrimonio* del Ministerio de educación nacional de Colombia (2008)

“Se promulgó ante la Cumbre Mundial de Educación Artística de la UNESCO, la Declaración de Bogotá sobre la Educación Artística , en la cual diez y nueve países de la región de América Latina y el Caribe se comprometieron a dar seguimiento al llamamiento a los Estados Miembros lanzado por el Director general de la UNESCO a favor de la promoción de la Educación Artística y la creatividad en la escuela, con relación a la toma de medidas administrativas, financieras y jurídicas para que esa enseñanza se haga obligatoria en las escuelas desde la educación inicial hasta el último año de secundaria (Pag.7)

Partiendo de la importancia que se tiene sobre los procesos artísticos desde la UNESCO, a nivel internacional, es relevante abordar la visión que se tiene a nivel nacional desde el MEN (Ministerio de Educación Nacional) para el proceso de enseñanza - aprendizaje en los diferentes espacios educativos.

La artística mejora las competencias claves del desarrollo cognitivo, como bien lo menciona María Nohora Coronado (1997) Rectora del Colegio Departamental para la Educación e

Investigación Artística (CEINAR) en el texto *serie de lineamientos curriculares para la educación artística* desde el Ministerio de Educación Nacional.

Los estudiantes involucrados en procesos de interpretación y creación artística pueden presentar un avance significativo en las siguientes competencias:

1. *Percepción de relaciones.*
 2. *Atención al detalle.*
 3. *Promoción de la idea de que los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas*
 4. *Desarrollo de la habilidad para cambiar la direccionalidad cuando aún se está en proceso.*
 5. *Desarrollo de la habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas.*
 6. *Imaginación como fuente de contenido, la habilidad para visualizar situaciones y predecir lo que resultaría de acuerdo con una serie de acciones planeadas.*
 7. *Habilidad para desenvolverse dentro de las limitaciones de un contexto.*
 8. *Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético.*
- (Pag 2,3).

Uno de los propósitos generales que tiene la asignatura de artística en las instituciones educativas, es lograr profundizar el conocimiento de un lenguaje artístico que los estudiantes puedan practicar de forma habitual en su entorno, con el fin de integrar las habilidades e intereses mediante técnicas y procesos de enseñanza- aprendizaje.

Mencionando a Andrea Giráldez (2014) Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación por la UNED, Experta Profesional en e-learning: Educación y Formación por Internet (UNED) además consultora y colaboradora desde 2007 en el Programa de Educación Artística, Cultura y Ciudadanía de la Organización de Estados Iberoamericanos. Plantea que la diversidad es uno de los competentes que facilita el aprendizaje colaborativo pues permite interactuar diferentes puntos de vista que tienen los alumnos y los docentes, ya que se puede aprender de las experiencias que viven diariamente, de sus gustos, de sus debilidades, de sus intereses y fortalezas, permitiendo entrar a un mundo desconocido y poderlo modificar.

De esta forma la autora describe roles importantes que hay que tener en cuenta para lograr modificarlos partiendo desde las habilidades para la vida y las competencias culturales, entendiéndose como procesos que permiten más a fondo el desarrollo educativo.

Las habilidades para la vida se centran en que un grupo fortalezca las capacidades que permiten gestionar adecuadamente las oportunidades y desafíos que se presentan cada día, ya sea en la escuela, el trabajo o en nuestra vida personal.

Muchas veces el enfoque o la mirada a las problemáticas educativas se dirigen en los contenidos o métodos, cuando la realidad en la educación se muestra que la problemática son las estructuras tradicionales en el sistema educativo que está establecido desde el siglo XIX, mostrando prácticas que no consideran la integridad de los estudiantes ni en los valores personales sino como recursos que se van preparando para un entorno establecido de producción y de trabajo.

Por eso cabe destacar la importancia que tienen los docentes, pues estamos en un punto donde aún se sigue presentando lo mencionado anteriormente, partiendo de esto es coherente mencionar lo que dice Andrea Giráldez (2014) al respecto.

“Si preguntamos a un joven o un adulto quién le enseñó a identificar y a gestionar sus emociones, a desarrollar su pensamiento crítico, a adaptarse a distintas situaciones en un mundo en constante cambio, a ser proactivo, resiliente, optimista, honesto o empático, la respuesta sería, en la mayoría de los casos: nadie. Más allá de algunos aprendizajes que pudieron haber tenido lugar en el seno de la familia o la escuela, lo más probable es que cada persona haya intentado abrirse camino como mejor pudo.”

Andrea Giráldez resalta que en el área de educación artística se articulan dos ejes fundamentales que son: la percepción y la expresión, estas dos características permiten conocer y comprender las manifestaciones artísticas y culturales, para así transformar su pensamiento cotidiano y en un pensamiento más creativo.

Andrea Giráldez (2014) en su videoconferencia: Artes y tecnologías para educar resalta que:

“Hay una cantidad creciente y cada vez más diversa de producciones, a veces con ideas que no podíamos haber considerado, a lo mejor, dos, tres o cinco años antes y que están ahí gracias al desarrollo de las tecnologías (...) Aunque se han dado grandes pasos a nivel educativo, parece más importante que nunca considerar el presente y el futuro a través de perspectivas nuevas, lejos de buscar respuestas en antiguos modelos y recetas hay que establecer una nueva mirada, crear una nueva educación que tenga en cuenta los intereses y las necesidades del alumnado actual”

Es notablemente la necesidad de hacer cambios debido a los interés y motivaciones que van adquiriendo los estudiantes en su alrededor, por los diferentes escenarios que se les está presentando a la hora de construir su conocimiento buscando así expresarse y crear entornos que rompan el esquema tradicional y se puedan sentir más acogidos.

La Unesco (1972) difundió otro informe titulado Aprender a ser. La educación del futuro. En el mismo se afirmaba que:

La educación ya no se define en relación a un contenido determinado que se trata de asimilar, sino que se concibe como un proceso del ser que, a través de la diversidad de sus experiencias, aprende a expresarse, a comunicar, a interrogar al mundo y a devenir cada vez más él mismo". (pg13).

Andrea Giráldez (2011) es muy enfática con las aportaciones que tienen las artes en el ámbito educativo ya que toman un papel fundamental como forma de preparación para los sentidos, imaginación, el descubrimiento diario y las posibilidades de experimentar, esto con el fin de comprender la existencia de múltiples formas para resolver un problema planteado y de igual forma desarrollar habilidades para orientar la formación crítica respecto al mundo desde diferentes miradas.

Del aprendizaje han emergido diferentes teorías que van vinculadas con la aplicación educativa de las tecnologías, en este caso hablamos del aprendizaje para la era digital que plantea George Siemens y Stephen Downes (2004) llamado *conectivismo*, esto con el fin de explicar un poco la forma de cómo la sociedad ha tomado la tecnología y cómo la está transformando para poder comunicarnos. También partiendo desde el interés que hay sobre la interactividad y socialización en red.

Citando a Siemens (2014):

“El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. (pg1),

A medida que va pasando el tiempo los nuevos campos del saber van presentando nuevas necesidades, en este caso sería específico de hablar del campo educativo, ya que constantemente viene marcando diariamente un cambio en su entorno, en los roles de los docentes y de los estudiantes, en los escenarios de aprendizaje, en los modelos educativos, por eso vale recalcar la importancia de la educación, ya que esta permite estar en una constante exploración de posibilidades comunicativas en este caso lo enmarcamos en las redes. El uso de estas permite cambios en el entorno y en el proceso educativo así se muestra tanto para los estudiantes pues tendrán acceso a recursos de información, y también para los docentes ya que para ellos ya no será un todo sino un facilitador que permita transmitir la información y pueda suplir necesidades que puedan encontrar los estudiantes para integrarse y evidenciar un aprendizaje colaborativo. Por eso el conectivismo permite una interacción no lineal, hipertextual y multimedia por parte de los docentes como los estudiantes. Por eso cuando se habla de hipertextual se refiere a la forma que se asocia a la información y permite enlazar estructuras entre sí inicialmente textos para que el usuario o en este caso el estudiante obtenga la misma información con secuencias relacionadas.

La multimedia también toma un papel fundamental ya que permite la difusión por varios medios que se enlazan entre sí como es el texto, fotografías, video, sonidos, entre otros para generar un aprendizaje.

Dicho anteriormente para Siemens tanto la educación, la información y las tecnologías están en constante transformación ya que es un proceso que ocurre en diferentes espacios y ambientes, por eso es de vital importancia que se propicien nuevos espacios en los que los estudiantes puedan interactuar y profundizar los contenidos de interés para que sea un aporte y desarrollo en los diferentes espacios sociales.

El aprendizaje ya no es lineal según Siemens y Downes, (2004) pues no depende de una persona a la cabeza o al orden de todo sino a incluir opiniones de otros, en este caso escuchar a los estudiantes con sus opiniones o argumentos y así lograr contrastar o retroalimentar en el proceso de enseñanza y se evidencie más adelante un fortalecimiento del docente como de los estudiantes.

El conectivismo con poco tiempo de existencia ha tenido una gran acogida con las nuevas generaciones pues se enfoca principalmente en las tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo y proceso de enseñanza-aprendizaje en los diferentes entornos ya sean comunidades virtuales o presenciales, permitiendo así que se aprenda de forma interactiva con otros.

Se puede concebir el conectivismo como un medio de red (Telaraña), que permite enlazar nodos que los cuales se ligan a otros de forma continua, lo que permite una retroalimentación constante de información, videos, sonidos, lecturas entre otros.

Partiendo de esto el aprendizaje desde el conectivismo se ve como un crecimiento constante en el desarrollo de conexiones desde la complejidad que se pueden encontrar para luego poder desenvolverse, buscar de alguna manera el conocimiento que necesita o que en algún momento fue aprendido para poder ponerlo en función.

Hoy en día se tienen una influencia cada vez mayor en la forma de comunicarse, el aprendizaje y la vida. Por eso para este proyecto de investigación el desafío consiste en utilizar eficazmente estas tecnologías para que estén al servicio de los estudiantes y de toda la comunidad educativa, esta posibilidad la brindan los **recursos digitales** los cuales integran la imagen, el sonido y la interactividad como elementos que alientan la comprensión y aplicación de las temáticas propuestas en el aula de clase. Citando a García (2017)

“Recursos como el vídeo y televisión digital, los videojuegos y procesos de gamificación, la realidad aumentada, los dispositivos móviles, las tecnologías interactivas como pizarras digitales, mesas multicontacto, robótica... se pueden convertir en importantes fuentes de información y aprendizaje para atender las necesidades de los estudiantes” (Pag.1)

Cuando el diseño de dichos recursos tiene una intencionalidad educativa y busca el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje trazados, pueden facilitar un desarrollo de las actitudes de aprendizaje en el estudiante, contribuyendo a nuevas formas de representación multimedia. Los recursos digitales cuentan con la riqueza del hipertexto, donde los temas se tejen como una red de información en la cual el lector navega y elige su ruta de lectura de acuerdo a sus intereses y necesidades. A la hora de integrar estos recursos en la dinámica educativa es importante partir de los conocimientos previos que tengan los estudiantes, para así elegir y adaptar las herramientas más pertinentes según cada eje curricular.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA

Esta investigación es de carácter cualitativo ya que parte de la observación constante, el comportamiento y situaciones entre las personas, la conducta de la sociedad en relación con el entorno y contextos que pueden ser clave para interpretación de los mismos. Anselm Strauss (2002).

En este caso la investigación se toma con la realidad que presenta el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de artística de la Institución educativa Hans Drews Arango (Cuba-Pereira), en el grado 10ºD

Es importante recalcar que el arte en este caso en el ámbito educativo permite estimular el desarrollo de las capacidades innovadoras y creativas de los estudiantes por eso cualquiera de estas capacidades artísticas que realicen tiene diversos beneficios transformadores.

La elección de éste problema de investigación obedece a la percepción y dificultades que se tiene con la asignatura de artística en las instituciones educativas, en el caso específico de la Institución Educativa Hans Drews Arango en un déficit por parte de docentes ya que se centran en un arte específico, limitando así el amplio espectro creativo que puede ofrecer los estudiantes y la misma asignatura de arte, la cual puede trascender más allá del dibujo, la pintura, o las manualidades.

Esto de alguna forma genera desinterés en los estudiantes pues ven esta asignatura como un espacio de poca trascendencia para su proceso de aprendizaje y su desarrollo sin mirar que es una forma que beneficia y nivela sus hemisferios la cual le permite además generar cualquier expresión donde puedan decir que sienten, que piensan y que sueñan. De igual forma se presenta

el obstáculo que aún se sigue evidenciando con la integración de las TIC como un medio esencial para la enseñanza-aprendizaje.

La Institución Educativa Hans Drews cuenta con medios tecnológicos para incorporarlos en las aulas y en las modalidades que sean requeridas para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Teniendo como base un enfoque etnográfico, el cual busca a través de la observación participante una descripción de los acontecimientos para evidenciar la problemática de esta población y así plantear un modelo de aprendizaje mediado por TIC que sea un apoyo en desarrollo de los contenidos de la asignatura y fortaleciendo así el desarrollo, llevando a los estudiantes a crear procesos significativos dentro de la institución, teniendo en cuenta el componente a tratar desde la notación y función de los códigos plásticos.

Artística es una asignatura que promueve de manera abierta la creatividad e innovación de los estudiantes, además se busca desde el conocimiento, prácticas y emprendimiento desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones artísticas en contextos cercanos que se expresan desde lo visual, lo corporal y lo interpretativo. Este proceso metodológico, cuenta con tres momentos importantes:

Momento I Planeación

- 1.** Planteamiento del problema (Selección de la población, identificar necesidades, articulación de necesidades, caracterización de la población).
- 2.** Diagnóstico (Diagnóstico de saberes previos)
- 3.** Diseño de secuencias didácticas (Exploración de herramientas, selección de herramientas, diseño de secuencias)

4. Diseño de portal educativo (Exploración y elección de una plataforma, elección de temática, diseño de la plataforma).

Momento II Ejecución (Capítulo 3).

1. Aplicación de secuencias didácticas (Implementación del modelo de aprendizaje, recopilación de datos)

Momento III Análisis (Capítulo 4).

1. Sistematización (Sistematización de datos recolectados)

Para estructurar dichos momentos y desarrollo metodológico se utilizó un esquema en el cual se aprecia claramente cada momento clave en la intervención

Tabla 2
Cuadro metodológico

Momento	Fase	Actividades	Instrumentos
Momento I: Planeación	Fase I: Planteamiento del problema	Selección de la población	Observación participante, cartografía y encuesta
		Identificar necesidades de la población escogida, en relación con la asignatura de artística.	
		Articular las necesidades observadas con las categorías de la investigación (Conectivismo, aprendizaje colaborativo, TIC)	

		Caracterización de la población	
	Fase II: Diagnóstico	Diagnosticar los saberes previos de los estudiantes frente a la notación y función de los códigos plásticos	
	Fase III: Diseño de secuencias didácticas	Exploración de herramientas que sean acordes al proceso de enseñanza.	Secuencias didácticas
		Selección de herramientas acordes al proceso de enseñanza.	
		Diseño de las secuencias didácticas (5) que se implementaran en el aula de clase (Estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Drews Arango-Cuba).	
	Fase IV: Diseño de portal	Exploración y elección de una plataforma online que se adapte a la necesidad de la población (wix).	Recursos educativos digitales, plataforma educativa (wix)

	educativo	Elección de temática a tratar en el portal educativo en relación con la asignatura de artística, partiendo de las secuencias didácticas (ejes temáticos, actividades).	
		Diseño de la plataforma educativa (Artistic) https://artisticcolombia.wixsite.com/artistic	
Momento II: Ejecución	Fase I: Aplicación de las secuencias didácticas	Implementación del modelo de aprendizaje mediado por TIC en la asignatura de artística en los estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Drews Arango-Cuba.	Observación participante, diario de campo y cartografía social.
		Recopilación de datos.	
Momento III: Análisis	Fase I: Sistematización	Sistematización de los datos recolectados.	
	Fase 2: Discusión teórica	Relación resultados con marco teórico.	

2.1 Momento I: Planeación

Fase I: Planteamiento del problema

Selección de la población:

Se realizó una exploración previa en distintas instituciones educativas (secundaria) con el fin de conocer su nivel de apropiación y cercanía en temas relacionados con el arte, tanto por parte de los docentes como por parte de los estudiantes. Dichas instituciones fueron:

- Institución Educativa Los Andes (Dosquebradas /Rda)
- Colegio Hugo Ángel Jaramillo (Pereira/Rda)
- Institución Educativa Hans Drews Arango (Pereira/Rda)

La institución educativa seleccionada por los investigadores fue Hans Drews Arango ya que esta institución educativa busca el desarrollo de las capacidades creativas, sociales y culturales en los estudiantes. Ya que tanto el sector administrativo como la docente manifestaron el deseo de implementar nuevas dinámicas dentro del aula, en este caso en la asignatura artística.

Identificación de las necesidades

En diferentes establecimientos educativos se debaten por distintas temáticas referentes a las artes y su relevancia en el proceso educativo de los estudiantes. A través del instrumento encuesta y entrevista abierta se evidencia un desinterés por las actividades artísticas, ya que el tiempo destinado a este tipo de actividades artísticas es visto como un simple esparcimiento o descanso para los estudiantes y docentes.

Un factor que puede influir es el poco conocimiento por parte de los docentes y los involucrados en el proceso de enseñanza - aprendizaje, de las nuevas dinámicas y metodologías que se presentan hoy en día para fortalecer las competencias que se abordan desde la enseñanza del arte. En esto también influyen los factores culturales, el desconocimiento de las potencialidades que puede desarrollar el arte, o prioridades a nivel institucional ya que estas se enfocan más en los procesos relacionados con otras asignaturas.

Articulación de necesidades

Partiendo de las necesidades identificadas en la institución educativa se establece una relación teórica que facilite el desarrollo de estrategias didácticas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por eso, este proceso se fundamenta desde cuatro autores claves, los cuales se ajustan a los objetivos planteados desde la investigación, estos autores brindan propuestas educativas que pueden mejorar los procesos vividos dentro del aula. En primera medida el autor Lev Vygotski (1931) considera la influencia social que recibe todo individuo para su proceso de enseñanza y cómo se construye en relación con las demás personas. Además se considera importante resaltar

a la autora Andrea Giráldez (2017) quien hace referencia al desarrollo de las diferentes habilidades que pueda tener una persona para luego así expresarse y desarrollar de forma creativa criterios en los que pueda desenvolverse con distintas manifestaciones que se reflejan en el arte y la cultura. (Aprendizaje colaborativo)

Por último es esencial mencionar a George Siemens y Stephen Downes con su teoría del aprendizaje para la era digital, teniendo en cuenta el resultado que ha tenido la implementación de la tecnología hoy en día y sin dejar al lado la interacción entre varios individuos (Conectivismo 2004)

Caracterización de la población:

La investigación tiene lugar en el segundo semestre del año 2018, la población objetivo está ubicada en el sector de San Joaquín Cuba en la ciudad Pereira – Rda.

Por medio de una observación inicial y datos proporcionados por la docente de la asignatura artística, determinamos que su estrato socioeconómico es 2.

Centramos nuestra investigación en el grado 10 D del colegio Hans Drews Arango, grado que cuenta con 34 estudiantes los cuales están ubicados entre 15 - 17 años de edad.

Fase II: Diagnóstico

Diagnóstico de los saberes previos

Teniendo en cuenta la competencia a trabajar en la investigación desde las orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media

“Conozco y comprendo la notación y la función de los códigos plásticos y realizo análisis y

comentarios críticos sobre el arte de diversos períodos y contextos históricos” (p.92, *MEN*)

Y el conocimiento del concepto TIC y su aplicación en el aula de clase. Los investigadores en un momento inicial tuvieron un conversatorio con los estudiantes donde hacían preguntas básicas sobre arte, tecnología, dispositivos móviles, y como estas se pueden asociar. Después de esto se realizó una encuesta a los estudiantes sobre conocimientos básicos del arte, la tecnología, el trabajo en grupo y su desarrollo dentro del aula de clase.

Posteriormente, haciendo un análisis de los datos recolectados se determinó que:

- Bajo interés por la asignatura
- Desconocimiento del concepto TIC
- Falta de integración de herramientas tecnológicas en el aula
- En bajo porcentaje, desinterés por las actividades grupales.

Instrumentos de recolección de información

Analizando la problemática a tratar, la naturaleza de la investigación y el contexto, determinamos que es pertinente valerse de cuatro instrumentos de recolección de información los cuales son: *Observación participante, encuesta, cartografía social y diario de campo*.

Se evidenció por medio de *observación* que la docente guía sus clases de manera participativa, guiando el proceso de manera grupal e individual, ella cumple con el rol de liderar el proceso de enseñanza e instruir paso a paso lo que sus estudiantes deben cumplir en la clase de artística. Las herramientas analógicas más utilizadas por ella son: papel, lápiz, tablero, marcadores, implementos de dibujo y creación manual.

Un instrumento de apoyo significativo en la recolección de información fue también la *cartografía social*, por medio de esta, en las distintas intervenciones se notó la distribución que tienen los estudiantes dentro del aula, formando grupos según sus intereses personales, estos grupos tenían distintos rasgos característicos. (Ver anexo cartografías)

Posteriormente para acercarnos más a la realidad que viven tanto los estudiantes como la docente se realizó una encuesta para determinar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la dinámica que llevan en el aula actualmente, la encuesta se realizó al inicio y al final del proceso, contrastando y comparando los datos recolectados.

Para esquematizar la dinámica dentro del aula, nos valimos del instrumento de *diario de campo*, ya que este nos permite visualizar los distintos factores que influyen en el comportamiento y expresión de los estudiantes, el *diario de campo* nos permite entender de una forma más clara el nivel y el conocimiento que tienen los estudiantes sobre el arte, esto posibilita a los investigadores llevar a cabo una creación de estrategias que fortalezca el desarrollo de la notación y la función de los códigos plásticos.

Partiendo de esta facilidad para el manejo de los recursos digitales y el trabajo en grupo observado con anterioridad, consideramos que sería coherente que los investigadores intervinieron en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de artística, integrando un modelo de aprendizaje que esté mediado por las TIC, debido a esto se determinó que las herramientas más acordes para este propósito son: video informativo, video-tutorial, imagen y audios, articulados también con herramientas analógicas como el uso del lápiz, el papel, colores, tijeras y demás implementos necesarios para la creación artística.

Fase III: Diseño de secuencias didácticas

Exploración de herramientas

Teniendo en cuenta las posibilidades desde lo visual para enriquecer el proceso de enseñanza - aprendizaje, los recursos con los que cuentan los estudiantes, la facilidad de acceso a la información, las competencias a desarrollar y el diagnóstico de saberes previos realizado por medio de la encuesta; se exploraron distintas herramientas que podían aportar significativamente a la dinámica de la clase. Herramientas como:

- Plataformas online (Blogger, Prezzy, Jimdo y Wix)
- Objetos soporte (Teléfono celular, tablet, televisión y computador portátil)
- Apoyos audiovisuales (Audios, videos e imágenes)

Selección de herramientas

Partiendo de lo anterior, las herramientas que mejor se adaptaban a lo planteado desde la investigación y contaban con mejor acceso y fácil manejo fueron:

Plataforma educativa online (wix), video, imágenes y sonido a partir del uso de dispositivos como el televisor, celular, computador y videobeam.

Diseño de secuencias didácticas

Las secuencias didácticas son una forma eficiente de esquematizar el quehacer docente en el aula, organizando esto en tiempos a seguir para el desarrollo ideal de la temática a tratar. Las secuencias didácticas facilitan el fortalecimiento constante del proceso de enseñanza-aprendizaje

a partir del seguimiento continuo. Por ende, se diseñaron cinco secuencias didácticas que integrarán distintos temas sobre el arte con el uso de las TIC.

Primera secuencia: Historia del arte (Edad antigua)

Segunda secuencia: Fractales

Tercera secuencia: Interpretación de obras icónicas.

Cuarta secuencia: Mándalas y sus orígenes culturales.

Quinta secuencia: Música e interpretación

Estas secuencias tienen como objetivo fortalecer las competencias de artística desde la natación y función de los códigos plásticos. Se eligieron estos ejes temáticos teniendo en cuenta el desarrollo del periodo escolar en el que se encontraban los estudiantes y así darle continuidad al proceso que llevaba la docente.

Fase IV: Diseño de portal educativo

Exploración y elección de plataforma

En la búsqueda de una plataforma online que se sume al proceso de enseñanza - aprendizaje y enriquezca las secuencias didácticas, temas y actividades. Se encontró un portal de fácil diseño y navegación, que brindaba amplias opciones a la hora de editar y articular material audiovisual e informativo, dicha plataforma tiene el nombre de Wix la cual permite la creación de sitios web HTML 5, que se ajusten tanto a la navegación desde dispositivos móviles como navegación desde ordenadores, otorgando fácil acceso desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Elección de temática a tratar (portal educativo)

Partiendo de los temas a tratar en ese periodo escolar (tercer periodo) con la asesoría de la docente de la asignatura se eligieron actividades relacionadas con: Historia del arte, fractales, obras icónicas, mándalas e interpretación de piezas musicales.

En primera medida al ingresar al portal educativo se encuentra la página de inicio la cual contiene cinco actividades, cada una correspondía a un eje temático.

Diseño de plataforma educativa online

Para hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y dinámico se propone la creación de una plataforma educativa online (wix), cuyo diseño sea acorde a la población objetivo, la cual tendrá una navegación sencilla y amena, valiéndose de apoyos visuales tanto desde el color como desde la forma, integrando los distintos recursos digitales educativos como son: videos, imágenes y audios, partiendo de los ejes temáticos propuestos desde las cinco secuencias.

Esta plataforma será un soporte utilizado por docente y estudiantes para visualizar de forma distinta las actividades de cada sesión y también profundizar en los distintos temas, facilitando el acceso a estos contenidos en cualquier momento siempre y cuando se goce de buena conectividad.

Link de la plataforma:

<https://artisticcolombia.wixsite.com/artistic>



Ilustración 1. Captura de pantalla 1 (Inicio)

Los ejes temáticos estaban organizados de la siguiente forma:



Ilustración 2. Captura de pantalla 2 (Temas)

En esta subpágina se contó con una breve introducción a la temática en general, y una explicación sobre cada civilización desde la que se abordaría la historia del arte.

Se integraron imágenes de referencia, un video explicativo y un link directo a la actividad propuesta en esta sesión.

[Historia del arte](#) (Click para ver)



ArtisTIC
Portal educativo

INICIO TEMAS CONTACTO

Historia del arte (Edad Antigua)

La historia del **arte antiguo** es la división de la historia del arte que se centra en su estudio e interpretación formal, técnica, estructural, e ideológica (iconográfica, iconológica) y en su explicación histórica.

El periodo llamado como **edad antigua** comprende entre los años 4.000 A.C - 476 D.C, en dicho periodo se establecieron las principales civilizaciones, las cuales tuvieron un desarrollo característico en cuanto a la expresión artística se refiere.

Demos breve recorrido por estas civilizaciones.

INICIO

ACTIVIDAD
(Click aqui)

Civilización China

La civilización china creo una amplia riqueza si hablamos de arte, en dicha riqueza se destaca:

- Las porcelanas chinas, la creación del papel y la tinta china,
- La escritura china con mas de 40.000 caracteres y por supuesto sus grandes y hermosas arquitecturas, que son conocidas por todo el mundo.

En épocas tempranas las pinturas chinas fueron hechas usando muchos colores y artística mente ubicada en ellas estaba su caligrafía, una vez que esta fue inventada, hasta el punto que a lo largo de su historia, en algunas etapas ésta prevalece sobre las imágenes representadas.

Ilustración 3. Captura de pantalla 3 (Tema 1)

[Fractales](#) (Click para ver)



[INICIO](#)
[TEMAS](#)
[CONTACTO](#)

Fractales

Un **fractal** es un objeto geométrico cuya estructura básica, fragmentada o aparentemente irregular, se repite a diferentes escalas.¹ El término fue propuesto por el matemático Benoît Mandelbrot en 1975 y deriva del latín fractus, que significa quebrado o fracturado. Muchas estructuras naturales son de tipo fractal. La propiedad matemática clave de un objeto genuinamente fractal es que su dimensión métrica fractal es un número racional no entero.

Los fractales se clasifican en varios tipos, algunos de ellos son:








Fractal Lineal

Se generan a partir de conceptos y algoritmos lineales, como por ejemplo rectas o triángulos. Pueden obtenerse mediante trazados geométricos simples.

Los fractales lineales son aquellos que se construyen con un cambio en la variación de sus escalas, es decir, son exactamente idénticos en todas sus escalas hasta el infinito. Por tanto, si vemos una parte específica muy pequeña de una forma fractal la veremos igual o similar a la forma original del fractal, solamente que más pequeña.

Ilustración 4. Captura de pantalla 4 (Tema 2)

[Ocho obras de arte icónicas](#) (Click para ver)




ArtisTIC
 Portal educativo


[INICIO](#)
[TEMAS](#)
[CONTACTO](#)


Ocho obras de arte icónicas

La historia de la humanidad ha sido representada a través de textos y artículos que documentan el paso de los años y los cambios que se dan en todas partes del mundo. Tanto nuestros progresos como nuestros declives han sido documentados y estudiados para crecer como sociedad, y el **arte** no es la excepción.

En la pintura, por ejemplo, se pueden ver plasmados los cambios de época, las luchas de poder, las nuevas formas de pensar e incluso las nuevas formas de ver el mundo. Te presentamos aquí diez de las obras más trascendentales de la historia ya sea por lo que representan, por lo que esconden o por el impacto que han tenido en la humanidad.


INICIO


ACTIVIDAD
 (Click aquí)



Mona Lisa - Leonardo da Vinci (1503-1519)

También conocida como La Gioconda, es una de las obras más conocidas del artista italiano Leonardo da Vinci y una de las más visitadas del mundo. Es un gran ejemplo de la técnica del claroscuro e hipnotiza por la enigmática sonrisa de la dama retratada. Actualmente se exhibe en el Museo Louvre en París.

Ilustración 5. Captura de pantalla 5 (Tema 3)

Mandalas (Click para ver)


ArtisTIC
 Portal educativo

[INICIO](#)
[TEMAS](#)
[CONTACTO](#)

Mandalas

Existen muchos tipos de mandalas, pero los mandalas tienen su origen en la India y su traducción del sánscrito sería círculo. Sus figuras originarias fueron inspiradas en el hombre por la naturaleza, una tela de araña o una simple gota de lluvia. Son símbolos mágicos, objetos milenarios usados para meditar y concentrarse. Con ellos profundizamos en nuestra naturaleza y creatividad. A través de un dibujo mas o menos complicado, pero que bien usado se transforma en un elemento que nos ayuda en nuestro camino hacia el equilibrio, el autoconocimiento, la calma y la serenidad.

A través de sus formas, colores y representaciones son reflejados diferentes aspectos espirituales y sutiles de quien lo elabora. Construirlos permite equilibrar los chakras y pone a trabajar partes de nuestro cerebro de manera distinta a la habitual.

Se extendieron desde la India hacia otras partes del mundo, dando lugar a diferentes tipos de mandalas, a continuación te mostraremos algunos:



Mandalas Budistas

La construcción de mandalas en el Tibet forma parte de un ritual, desde su inicio hasta su fin. Los monjes crean figuras increíbles con granos de arena coloreados, figuras minuciosas, delicadas, coloridas y sobre todo muy simbólicas. Tras su finalización son santificadas y destruidas. Según ellos destruirlos les ayuda en su práctica del desapego y a no perseguir un resultado con sus acciones.

INICIO


ACTIVIDAD
(Click aquí)

Ilustración 6. Captura de pantalla 6 (Tema 4)

[Interpretación musical](#) (Click para ver)



Ilustración 7. Captura de pantalla 7 (Tema 5)



ArtisTIC
Portal educativo

INICIO TEMAS CONTACTO

Contacto

¿Tienes alguna duda?
¿Deseas ponerte en contacto con nosotros?
Déjanos un mensaje!

Nombre *	Mensaje
Email *	
Asunto	

Enviar

Email: artistic.colombia@gmail.com

Ilustración 8. Captura de pantalla 8 (Contacto)

Historia del arte (Edad antigua)							
Fecha:	Septiembre 10 de 2018						
Tema:	Historia del arte	Curso:	10-D	No. Secuencia	1	Área:	Artística
OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Comprender y conocer la importancia de la edad antigua para la historia del arte.							
TRABAJO EN CLASE (ACTIVIDAD DE ESTUDIANTES): Participación activa y análisis de los periodos artísticos en la edad antigua, partiendo de las siete principales civilizaciones (4000 A.C – 476 D.C)							
VOCABULARIO							
LISTA RECURSOS	ESTRETEGIAS DIDACTICAS			¿Dónde enseñar esto?			
Video Beam, computador, parlantes, tablero y marcadores, lapiz, hojas.	Trabajo en grupo, participación activa, debate y discusión, indagación de conocimientos, retroalimentación.			Aula de clase.			
PLANEACIÓN DE CLASE							
MOMENTOS	DESARROLLO			ESTRATEGIAS DIDACTICAS			
Bienvenida	Los docentes llegan al aula de clase, saludan al grupo (10 D) a la 1:30PM, hacen preguntas rompehielo (Como estan? Que tal el fin de semana?) explican el proposito de su intervencion posterior a esto dan las pasos iniciales para la actividad de ese día (sesión 1).			Organización y control del grupo.			
Instrucciones iniciales.	Los docentes toman la voceria y ponen orden en el grupo, paso siguiente formulan preguntas valorativas que indiquen cuanto conoce el grupo sobre el tema a tratar (Cuales periodos artísticos conocen? Han escuchado sobre el arte antiguo? Que es historia? Que es arte?) Los docentes aclaran dudas de los estudiantes y dan una breve explicacion de este concepto (Edad antigua en la historia del arte) en el tablero para introducir el video "Historia del arte - Linea del tiempo" el cual aborda el tema de una manera sencilla, explicando conceptos basicos y dando ejemplos desde lo visual. Posterior a esto se dan las instrucciones de la actividad que se hará en clase.			Dinamismo y respuesta de inquietudes.			
Actividad	Primer paso: Los estudiantes deberan formar tres grupos de siete integrantes y un grupo de seis integrantes (34 estudiantes) Segundo paso: Una vez organizados los grupos se les da las pautas de la actividad por hacer. (realizar tres preguntas por grupo de trabajo referentes al video) Tercer paso: Los estudiantes verán el video "Historia del arte - Linea del tiempo" desde el 2:18min hasta el 8:09min Cuarto paso: Se guiará a los grupos para que realicen tres preguntas cada uno, referentes al video visto anteriormente. Quinto paso: Cada grupo leera sus preguntas una por una y el grupo que responda correctamente y de manera rapida, ganará un punto, el grupo con mas puntos será el ganador (Nota por participación que se sume a alguna nota baja que tengan)			Organización y control del grupo, recursos digitales integrados a la clase, desarrollo del pensamiento critico			
Entrega de Actividad	Los docentes y estudiantes se tomaran un tiempo para dialogar sobre las preguntas realizadas en clase a manera de retroalimentacion y se escucharan las opiniones que tengan sobre la actividad realizada y los conceptos abordados.			Retroalimentacion, participacion oral, interacción grupal, trabajo activo			
Cierre de clase	Se darán conclusiones finales y se les motivará a tener la mejor disposicion en la actividad de la semana siguiente, se despiden y abandonan el aula.						

Ilustración 9. Secuencia Didáctica I

Fractales						
Fecha:	17 de Septiembre de 2018					
Tema:	Fractales	Curso:	10-D	No. Secuencia	2	Área: Artística
OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Entender la estructura basica de un fractal y su funcionamiento a partir de ejemplos y creaciones plasticas						
TRABAJO EN CLASE (ACTIVIDAD DE ESTUDIANTES): Participacion activa, trabajo colaborativo, desarrollo de la motricidad fina.						
VOCABULARIO						
LISTA RECURSOS	ESTRETEGIAS DIDACTICAS			¿Dónde enseñar esto?		
Video Beam, computador, parlantes, tablero, marcador borrrable, colores, papel bond, cinta, tijeras, pinturas, lapiz, regla, compas.	Trabajo en grupo, apreciacion de composiciones artisticas, identificacion de formas, líneas y color, valorar la importancia del trajo en equipo, resolucion de problemas, toma de decisiones			Aula de clase.		
PLANEACIÓN DE CLASE						
MOMENTOS	DESARROLLO			ESTRATEGIAS DIDACTICAS		
Bienvenida	Los docentes llegan al aule de clase, saludan al grupo (10 D) a la 1:30PM, hacen preguntas rompehielo (Como estan? Que tal el fin de semana?) Indagan sobre la actividad que habia pendiente (encuesta), posterior a eso se retroalimenta la actividad anterior, y dan las pasos iniciales para la actividad de ese dia (sesión 2).			Organizacón y control del grupo.		
Instrucciones iniciales.	Los docentes toman la voceria y ponen orden en el grupo, paso siguiente formulan preguntas valorativas que indiquen cuanto conoce el grupo sobre el tema a tratar (Que son los fractales? Han escuchado sobre los fractales? Han visto un fractal?) Los docentes aclaran dudas de los estudiantes y dan una breve explicacion de este concepto (fractal) en el tablero para introducir el video "Fractales Red de Cerebros" el cual aborda el tema de una manera sencilla, explicando conceptos basicos y dando ejemplos desde lo visual. Posterior a esto se dan las instrucciones de la actividad que se hará en clase.			Dinamismo y respuesta de inquietudes, recursos digitales,		
Actividad	Primer paso: Despues de ver el video "Fractales Red de Cerebros" se enumera cada estudiante del uno al cinco de manera repetitiva hasta que cada estudiante tenga un numero. Segundo paso: Cada estudiante se acerca al grupo correspondiente a su numero asignado. Tercer paso: A cada grupo de trabajo se le asigna una figura geometrica y un pliego de papel bond. Cuarto paso: Cada estudiante de cada grupo elegirá un color que lo distinga de los demas compañeros. Quinto paso: Partiendo de lo visto en el video "Fractales Red de Cerebros" Cada grupo de trabajo debe realizar una figura fractal partiendo de la figura geometrica entregada previamente, cada estudiante deberá aportar a este proceso desde su color caracteriztico, para diseñar en conjunto un fractal de gran tamaño en el papel bond.			Organizacón y control del grupo, trabajo en grupo, creacion artistica.		
Entrega de Actividad	Cada uno de los cinco grupos de trabajo expondrá su creacion artistica, simulando la distribucion de una exposicion de arte, se llevará al grupo estacion por estacion, donde cada estudiante del correspondiente grupo explicara su obra y responderá a las inquietudes de sus demas compañeros.			Participacion oral, interacción grupal		
Cierre de clase	Los docentes haran preguntas sobre la actividad hecha en clase: (Como les parecio la actividad? Aprendieron algo nuevo el dia de hoy? Les queda claro que es un fractal? Como se sintieron en un grupo de trabajo nuevo?) Se darán conclusiones finales y una corta retroalimentacion, los docentes se despiden y abandonan el aula.			Formulación de preguntas y retroalimentacion.		

Ilustración 10. Secuencia didáctica II

Interpretación de obras icónicas							
Fecha:	24 de Septiembre de 2018						
Tema:	Interpretación de obras icónicas	Curso:	10-D	No. Secuenc	3	Área:	Artística
OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Insentivar la capacidad interpretativa y creativa a partir de obras de arte reconocidas mundialmente.							
TRABAJO EN CLASE (ACTIVIDAD DE ESTUDIANTES): Analisis e interpretacion de distintas obras de arte, desarrollo de la creatividad y corporalidad.							
VOCABULARIO							
LISTA RECURSOS	ESTRETEGIAS DIDACTICAS			¿Dónde enseñar esto?			
Televisor, computador, tablero y marcadores, lapiz, hojas, imágenes.	Trabajo en grupo, participación activa, debate y discusión, indagación de conocimientos, retroalimentación, observación, desarrollo de la corporalidad.			Aula de clase.			
PLANEACIÓN DE CLASE							
MOMENTOS	DESARROLLO			ESTRATEGIAS DIDACTICAS			
Bienvenida	Los docentes llegan al aula de clase, saludan al grupo (10 D) a la 1:30PM, hacen preguntas rompehielo (Como estan? Que tal el fin de semana?) explican el proposito de su intervencion posterior a esto dan las pasos iniciales para la actividad de ese día (sesión 3).			Organización y control del grupo.			
Instrucciones iniciales.	Los docentes toman la voceria y ponen orden en el grupo, paso siguiente formulan preguntas valorativas que indiquen cuanto conoce el grupo sobre el tema a tratar (Cuales obras de arte conocen? Cuales artistas conocen? Conocen alguna tecnica de pintura o dibujo? Han realizado alguna vez alguna obra de arte?) Los docentes explican porque estas obras son tan representativas y cuales son sus autores. Y motivaran a los estudiantes a interpretas las obras vistas (La persistencia, Perros jugando al poker, la noche estrellada, la mona lisa, El grito, la persistencia de la memoria, gotico estadounidense, guernica)			Dinamismo y respuesta de inquietudes.			
Actividad	Primer paso: Se organizan 6 grupos de 4 integrantes y 2 grupos de 3 integrantes. Segundo paso: Cada grupo recibirá una obra de arte. Tercer paso: Cada grupo se le asignará una forma de interpretar dicha obra (Obra de teatro, poesia, escrito, pintura o dibujo basado en la obra) Cuarto paso: Los docentes harán revisión grupo por grupo y los asesoraran.			Organización y control del grupo, recursos digitales integrados a la clase, desarrollo del pensamiento critico			
Entrega de Actividad	Se expondrán las distintas interpretaciones de cada grupo, y se compartiran las opiniones que se tengan de las mismas.			Retroalimentacion, participacion oral, interacción grupal, trabajo activo			
Cierre de clase	Se darán conclusiones finales y se les motivará a tener la mejor disposicion en la actividad de la semana siguiente, se despiden y abandonan el aula.						

Ilustración 11 Secuencia didáctica III

Mandalas								
Fecha:	01 de Octubre de 2018							
Tema:	Mandalas		Curso:	10-D	No. Secuencia	4	Área:	Artística
OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Entender la estructura de un mandala y como se compone a partir de figuras basicas geometricas y su significado para distintas culturas.								
TRABAJO EN CLASE (ACTIVIDAD DE ESTUDIANTES): Participacion activa, trabajo colaborativo, desarrollo de la motricidad fina, reconocimiento de figuras.								
VOCABULARIO								
LISTA RECURSOS		ESTRETEGIAS DIDACTICAS			¿Dónde enseñar esto?			
Televisor, computador, tablero, marcador borrable, colores, cartulina, cinta, tijeras, pinturas, lapiz, lapicero regla, compas.		Trabajo en grupo, creación de composiciones artisticas, identificacion de figuras, lineas y colores, valorar la importancia del trbajo en equipo, resolucion de problemas.			Aula de clase.			
PLANEACIÓN DE CLASE								
MOMENTOS		DESARROLLO			ESTRATEGIAS DIDACTICAS			
Bienvenida		Los docentes llegan al aule de clase, saludan al grupo (10 D) a la 1:30PM, hacen preguntas rompehielo (Como estan? Que tal el fin de semana? Alguna vez han trabajado con diapositivas?) posterior a eso se retroalimenta la actividad anterior, y dan las pasos iniciales para la actividad de ese dia (sesión 4).			Organizacón y control del grupo.			
Instrucciones iniciales.		Los docentes toman la voceria y ponen orden en el grupo, paso siguiente formulan preguntas valorativas que indiquen cuanto conoce el grupo sobre el tema a tratar (Que es un mandala? Que tipos de mandalas conocen? Han realizado alguna vez un mandala? Que relacion tienen los mandalas con los fragtales?) Los docentes aclaran dudas de los estudiantes y dan una breve explicacion de este concepto (Mandala) explicando sus origenes y como este influye en el desarrollo de distintas culturas alrededor del mundo, por medio de imagenes, conceptos y teoria (diapositivas). Posterior a esto se dan las instrucciones de la actividad que se hará en clase.			Dinamismo y respuesta de inquietudes, recursos digitales,			
Actividad		Primer paso: Se indica a los estudiantes que se organicen en mesa redonda Segundo paso: Los docentes explican y proyectan las imagenes de distintos mandalas segun su origen. Tercer paso: Se enumeran los estudiantes del uno al tres fromando grupos de trabajo. Cuarto paso: Cada grupo alistarà sus materiales de trabajo. (cartulina, tijeras, colores, marcadores, regla, lapiz, compas, colores) Quinto paso: A cada grupo se les asigna una figura geometrica diseñada previamente por los docentes. (Triangulo, rombo, cuadrado, circulo) Sexto paso: Cada estudiante de cada subgrupo deberá elegir una figura que lo distinga de los otros dos compañeros de equipo. Septimo paso: Cada grupo creará un mandala partiendo de la figura asignada previamente, la creacion de este mandala será en un circuito de constante rotacion entre ellos, hasta finalizar el proceso. En este mandala deberan estar las tres figuras elegidas por cada estudiante del grupo			Organización y control del grupo, trabajo en grupo, creacion artistica.			
Entrega de Actividad		Los docentes se acercaran a cada grupo y les preguntaran acerca de su experiencia trabajando en equipo y su proceso en la creacion del mandala. Cada grupo entregará su creación artistica.			Interrelación con cada grupo de trabajo.			
Cierre de clase		Se darán conclusiones finales y una corta retroalimentacion, los docentes se despiden y abandonan el aula. Hora de cierre 3:30 PM			Formulación de preguntas y retroalimentacion.			

Ilustración 12. Secuencia didáctica IV

Interpretación de distintas piezas musicales							
Fecha:	22 de Octubre del 2018						
Tema:	Interpretación de distintas piezas musicales	Curso:	10-D	No. Secuencia	5	Área:	Artística
OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Potenciar la formación musical en el proceso educativo y favorecer así un desarrollo de la interpretación y remediación por medio del arte.							
TRABAJO EN CLASE (ACTIVIDAD DE ESTUDIANTES): Participacion activa, trabajo colaborativo, manejo de la corporalidad.							
VOCABULARIO							
LISTA RECURSOS	ESTRETEGIAS DIDACTICAS			¿Dónde enseñar esto?			
Televisor, computador, tablero, marcador borrable.	Creación de composiciones artisticas, valorar la importancia del trabajo en equipo, resolución de problemas, desarrollo de la corporalidad, fortalecimiento de lo interpretativo			Aula de clase.			
PLANEACIÓN DE CLASE							
MOMENTOS	DESARROLLO			ESTRATEGIAS DIDACTICAS			
Bienvenida	Los docentes llegan al aule de clase, saludan al grupo (10 D) a la 1:30PM, piden a los estudiantes que se formen en mesa redonda y pongan las sillas en el centro.			Organización y control del grupo.			
Instrucciones iniciales.	Los docentes toman la voceria y ponen orden en el grupo, paso siguiente formulan preguntas valorativas que indiquen cuanto conoce el grupo sobre el tema a tratar (Que es la musica? Que tipos de generos musicales conocen? cuales son los generos musicales preferidos?) Los docentes proceden a explicar los beneficios de la musica en el cuerpo, la atencion y motivacion que genera.			Dinamismo y respuesta de inquietudes, recursos digitales,			
Actividad	Primer paso: Una vez el salon organizado en mesa redonda con las sillas en el centro (formando un circulo) se les pide a los estudiantes que permanezcan de pie alrededor de las sillas. Segundo paso: Se les explica a los estudiantes la actividad por hacer, (se pondran diferentes canciones, mientras los estudiantes dan vueltas alrededor de las sillas, cuando la musica pare cada estudiante deberá sentarse en una silla, el estudiante que mas tiempo tarde se quedará sin silla y se retirará, llevandose una silla. El estudiante que permenezca hasta el final será el ganador (Juego La Silla). Tercer paso: A cada estudiante que se retire de la ronda se le asignará un grupo de trabajo. Cuarto paso: Una vez conformados los grupos a cada grupo le corresponderá una canción de un genero distinto. (Rock, Hip-hop, salsa, pop, ranchera, reggae, disco) Quinto paso: Cada grupo interpretará la canción que le corresponda. Sexto paso: Partiendo de esta interpretación cada grupo deberá elaborar una creación artistica. (Dibujo/Pintura)			Organización y control del grupo, trabajo en grupo, creacion artistica, desarrollo de la expresión corporal, estimular el proceso creativo.			
Entrega de Actividad	Cada grupo expondrá su creación artistica y la canción que se les asignó.			Participación oral, integración grupal.			
Cierre de clase	Se darán conclusiones finales y una corta retroalimentacion, los docentes se despiden y abandonan el aula. Hora de cierre 3:30 PM			Formulación de preguntas y retroalimentacion.			

Ilustración 13 Secuencia didáctica V

Estas secuencias tienen como objetivo fortalecer las competencias de artística desde la natación y función de los códigos plásticos.

Para hacer el proceso de aprendizaje más interactivo y dinámico se propone la creación de una plataforma educativa online (wix), cuyo diseño sea acorde a la población objetivo, la cual tendrá una navegación sencilla y amena, valiéndose de apoyos visuales tanto desde el color como desde la forma, integrando los distintos recursos digitales educativos como son: videos, imágenes y audios, partiendo de los ejes temáticos propuestos desde las cinco secuencias.

Esta plataforma será un soporte utilizado por docente y estudiantes para visualizar de forma distinta las actividades de cada sesión y también profundizar en los distintos temas, facilitando el acceso a estos contenidos en cualquier momento siempre y cuando se goce de buena conectividad.

CAPÍTULO 3: IMPLEMENTACIÓN

La ejecución del proyecto educativo se desarrolla a partir del cumplimiento de los objetivos específicos propuestos en este documento para llegar a una posible solución del problemática encontrada. El arte en las instituciones educativas, busca incentivar la creatividad, los procesos de expresión e innovación desde el desarrollo cognitivo. Sin embargo, por medio de las observaciones iniciales, entrevista con la docente y encuesta a los estudiantes es notable la indiferencia que hay por las actividades artísticas en las instituciones educativas, viendo el tiempo destinado a estas como un simple esparcimiento o descanso para los estudiantes y docentes.

Esto puede ser causado por factores culturales, desconocimiento de las potencialidades que puede desarrollar el arte, o prioridades a nivel institucional ya que estas se enfocan más en los procesos relacionados con otras asignaturas.

Esto nos dirige hacia la siguiente pregunta de investigación: *¿Es posible identificar un fortalecimiento de las competencias artísticas desde el conocimiento de la notación y función de los códigos plásticos en estudiantes de grado 10-D de la Institución Educativa Hans Drews Arango – Pereira (Cuba)?*

Partiendo de lo anterior y buscando responder a la problemática planteada se estableció que es necesario fortalecer las competencias de artística desde la notación y función de los códigos plásticos en los estudiantes. (Mencionar MEN- explicación desde el documento)

Para ello se establecieron tres objetivos específicos que dieron un norte al proceso metodológico:

1. Diseñar un modelo de aprendizaje mediado por las TIC con base en las competencias del Ministerio de Educación para la asignatura de artística en el grado décimo.
2. Implementar el modelo de aprendizaje mediado por las TIC con los estudiantes de grado décimo a través de la metodología del aprendizaje colaborativo.
3. Analizar los resultados obtenidos de la implementación del modelo de aprendizaje mediado por las TIC.

Remitiéndonos al momento de la implementación, se esquematizó un cronograma de clases dividido en cinco fechas con sus respectivos ejes temáticos.

Tabla 3
Ejes temáticos- fechas intervención

Fecha	Eje temático
10 de Septiembre 2018	Historia del arte
17 de Septiembre 2018	Fractales
24 de Septiembre 2018	Interpretación de obras icónicas
01 de Octubre 2018	Mándalas
22 de Octubre 2018	Interpretación de distintas piezas musicales

Clase 1 (10 de Septiembre 2018 - Historia del arte)

Se eligió historia del arte como eje temático de la primera clase para contextualizar a los estudiantes y abordar conceptos generales del arte y así crear expectativa e interés en ellos.

Los investigadores se presentaron y explicaron el propósito de su intervención para generar un acercamiento a la población, posterior a esto hicieron preguntas a los estudiantes para evaluar su nivel de conocimiento frente a la historia del arte y las TIC, luego pidieron a los estudiantes

formar grupos de trabajo, esto en relación con lo planteado por el autor Lev Vygotski (1931) quien considera que la influencia social que recibe todo individuo para su proceso de enseñanza y se construye en relación con las demás personas.

Dicha orientación de formar grupos de trabajo tuvo una respuesta no muy favorable inicialmente, ya que los estudiantes se presentaron dispersos y con poco interés respecto a la nueva dinámica planteada por los investigadores. Una vez formados los grupos se les presentó el video "Historia del arte - Línea del tiempo" el cual tuvo una favorable recepción y despertó el interés por la temática a tratar, después de resolver las dudas frente a la actividad en clase propuesta se realizó una retroalimentación y conclusiones finales de esta primera sesión.



Fotografía 1. Actividad Historia del Arte

Clase 2 (17 de Septiembre 2018 – Fractales)

Un fractal es un objeto geométrico cuya estructura se repite en diferentes escalas, muchas estructuras naturales son de origen fractal. Se eligió este eje temático por solicitud expresa de la docente, ya que este daba continuación a los contenidos vistos a lo largo del periodo escolar.

De manera introductoria, los investigadores preguntaron a los estudiantes si tenían conocimiento sobre fractales y se notó que la mayor parte de ellos no estaban familiarizados con el término. Se dió una breve explicación del origen de este concepto y como se presenta en lo cotidiano.

Según Lev Vigotski (1931) muchas veces se encuentran personas con dificultades para realizar actividades o funciones por sí mismos por eso se busca que haya un equilibrio en los aspectos individual y grupal, para esto los investigadores proyectaron el video "Fractales" Red de Cerebros" y posteriormente enumeraron los estudiantes del uno al cinco en forma sucesiva. Una vez formados los grupos se le asignó a cada uno una figura geométrica, cada estudiante eligió un color característico que lo distinguiera de los demás miembros del grupo, para así poder observar la participación individual de cada estudiante en el grupo asignado. Esto en relación a lo que plantea la autora Andrea Giráldez quien ve la diversidad como uno de los competentes que facilita el aprendizaje colaborativo pues permite interactuar diferentes puntos de vista que tienen los alumnos permitiendo entrar a un mundo desconocido y poderlo modificar.

Una vez finalizadas las obras propuestas desde figuras geométricas, los investigadores realizaron la presentación de cada trabajo en un recorrido, simulando así un museo y un representante por cada grupo explicó su respectiva obra, formas geométricas utilizadas, colores elegidos y significado.

Los investigadores realizaron una corta retroalimentación con los estudiantes, resolvieron dudas e inquietudes y dieron cierre a la actividad.

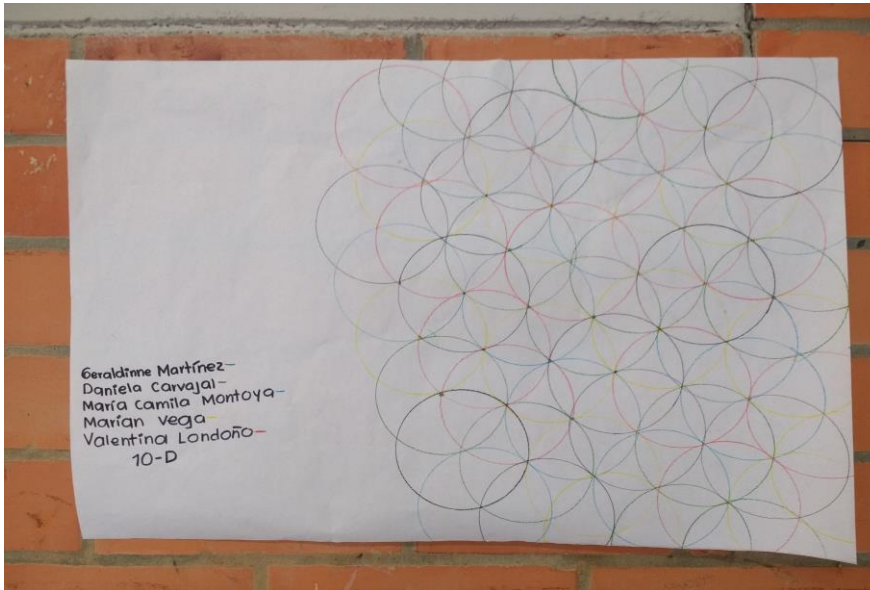


Imagen 2. Actividad Fractales

Clase 3 (24 de Septiembre 2018 - Interpretación de obras icónicas

Andrea Giráldez (2017) resalta que en el área de educación artística se articulan dos ejes fundamentales que son: la percepción y la expresión, estas dos características permiten conocer y comprender las manifestaciones artísticas y culturales, para así transformar su pensamiento cotidiano y en un pensamiento más creativo. Por eso es importante articular actividades que involucren la interpretación y el intercambio de opiniones e ideas entre los estudiantes, para esto se seleccionaron 6 obras icónicas en la historia del arte, de distintas culturas, países y temporalidades.

De manera breve se explicó el origen de cada obra, su autor, temporalidad y técnicas empleadas.

Se crearon grupos de trabajo y cada uno eligió una obra, se les dio libertad creativa para la interpretación de dicha obra, (a partir de escritos, poemas, dibujos y oralidad)

Después del tiempo estipulado para la interpretación en grupos, se socializaron las distintas interpretaciones dando aportes, realizando preguntas y valorando la creatividad de cada grupo.



Imagen 3. Actividad Interpretación

Clase 4 (01 de Octubre 2018 - Mándalas)

En relación a las clases anteriores, en las que se muestra como el arte influye en las distintas culturas, se eligieron los mandalas como una forma de integrar distintas cosmovisiones con las representaciones gráficas, en este caso desde las figuras geométricas las cuales están presentes también en los fractales.

Recalcando la importancia de la educación y su esencia transformadora, la cual permite estar en una constante exploración de posibilidades comunicativas, se integró la plataforma online donde los estudiantes podían acceder a información complementaria mediante hipertextos, imágenes y video, lo cual abrió paso a una nueva dinámica en el aula.

Esto planteado desde los autores George Siemens y Stephen Downes (2006) quienes sostienen la importancia del trabajo en redes en los entornos educativos, permitiendo un mejor flujo de la información, ya que tanto docentes como estudiantes, se retroalimentan, comparten ideas y enriquecen su proceso.

Para abordar el eje temático de mandalas, los investigadores explicaron brevemente en qué consisten los mandalas, su origen y significado en distintas culturas utilizando como soporte la plataforma online Artistic, donde podían encontrar fácilmente la información relacionada a este tema, actividades, imágenes y videos.

Posteriormente a cada estudiante se le asignó un número de manera aleatoria, cada correspondía a un grupo de trabajo, para formar nueve grupos, a lo que los estudiantes mostraron su inconformidad ya que en las intervenciones anteriores se les asignó un grupo de trabajo y no eligieron libremente. Por esto en común acuerdo con los estudiantes, se decidió que en esta sesión eran libres de trabajar con el grupo de su preferencia.

Esto incrementó notoriamente el interés por la temática a tratar y la disposición activa de los estudiantes.

Una vez formados los grupos se les asignó distintas figuras geométricas que sería la base de su mandala.

Terminados los mandalas de todos los grupos se hizo entrega de la actividad, retroalimentación y cierre.



Imagen 4. Actividad Mandalas

Clase 5 (22 de Octubre 2018 - Interpretación de distintas piezas musicales)

Es notable la relación que tiene la música con el arte, ella es un reflejo directo de la cultura, relaciones interpersonales, incluso deja una huella significativa en distintos periodos históricos y artísticos. Abriendo también la posibilidad de expresarse desde lo poético y la corporalidad. En esta actividad se consideró la importancia de la música en lo cotidiano y la gran cercanía que tienen los estudiantes a esta. Por esto utilizando distintos géneros musicales se realizó un ejercicio interpretativo, valiéndose del movimiento. En este caso, la actividad de *la silla*, donde los estudiantes deben girar alrededor de las sillas mientras estas se van retirando y al final solo queda uno. Según Giráldez (2016):

“La educación artística es el arma más poderosa con la que contamos para liberar la imaginación y formar ciudadanos capaces de pensar que las cosas pueden ser de otro modo, sensibles, libres, solidarios y comprometidos en la construcción de un mundo más justo y amigable”

Con el fin de potenciar el pensamiento crítico e interpretativo, a cada grupo de trabajo se le asignó una canción de un género distinto, con su respectiva letra. A los estudiantes les correspondía interpretar dicha letra, generando una reflexión y creación a partir de ella, ya sea por medio de dibujos, escritos, dramatizaciones, entre otros.



Imagen 5. Actividad Interpretación musical

CAPÍTULO 4: DISCUSIÓN TEÓRICA

Los ejes centrales para este proceso investigativo se fundamentan en dos categorías de análisis según los autores citados en el marco teórico, dichos categorías son: Trabajo Colaborativo y Conectivismo, y como estas permiten estructurar el diseño metodológico y la intervención en el aula.

Desde el *trabajo colaborativo* se considera de gran importancia los aportes que se generan desde y para el grupo, integrando dinámicas que encaminan al cumplimiento de un objetivo en común, para Vygotski (1986) “La verdadera dirección del desarrollo del pensamiento no es de lo individual a lo social, sino de lo social a lo individual” (p. 156). Esto propone un paradigma distinto donde el ambiente y las situaciones determinan las necesidades de aprendizaje tanto individuales como colectivas. Los estudiantes no solo son receptores de la información, sino también emisores de ella, por medio de procesos comunicativos que enriquecen las dinámicas educativas y sociales.

Esto visto desde las cinco secuencias didácticas diseñadas por los investigadores, tiene lugar en las actividades propuestas, donde los estudiantes interactuaron con su entorno y compañeros de manera propositiva e involucrando la creación e interpretación artística.

A lo largo de la intervención se evidenciaron tanto aspectos favorables como aspectos a mejorar. En cuanto a lo favorable, cabe destacar la gran facilidad de la mayor parte de los estudiantes para integrarse a dinámicas grupales, se mostraron dispuestos y atentos a seguir las indicaciones dadas en cada grupo por los investigadores.

También se presentaron algunos casos donde ciertos estudiantes se mostraron inconformes en un

principio, ya que por preferencias personales, falta de interacción con otros, y distintos factores, les era complejo unirse a nuevos grupos de trabajo.

Otra categoría esencial en esta intervención fue el *Conectivismo*, esta teoría sostiene que el aprendizaje y el conocimiento se fundamentan en las distintas opiniones de los implicados en el proceso educativo y cómo estos pueden adquirir conocimientos que se encuentran en la red, citando a Siemens (2004) “*Saber cómo y saber qué están siendo complementados con saber dónde* (la comprensión de dónde encontrar el conocimiento requerido”.

Es decir, los estudiantes pueden también, además de hacerlo de manera presencial, nutrirse de la información que se encuentra distintas plataformas online. En adición a esto los estudiantes también se hacen responsables del desarrollo de sus propias herramientas de aprendizaje, creando ambientes, redes y comunidades donde el conocimiento fluye de manera continua, posibilitando una retroalimentación oportuna. Evidenciando lo anteriormente dicho, cabe destacar el diseño y la creación de la plataforma educativa online llamada *ArtisTIC* articulada a las secuencias didácticas que fundamentaron la intervención en el aula.

En dicha plataforma los estudiantes podían acceder a información complementaria mediante hipertextos, imágenes, video y actividades en grupo programadas, aportando también la capacidad de retomar en cualquier espacio, hora y lugar, los contenidos vistos en clase y así poder profundizar en ellos.

Para recolectar información sobre la población objetivo de forma organizada recurrimos al instrumento de la encuesta, ya que esta brinda la posibilidad de contrastar el momento inicial y el final de la intervención y aplicación de las secuencias didácticas, Para esto se realizaron las

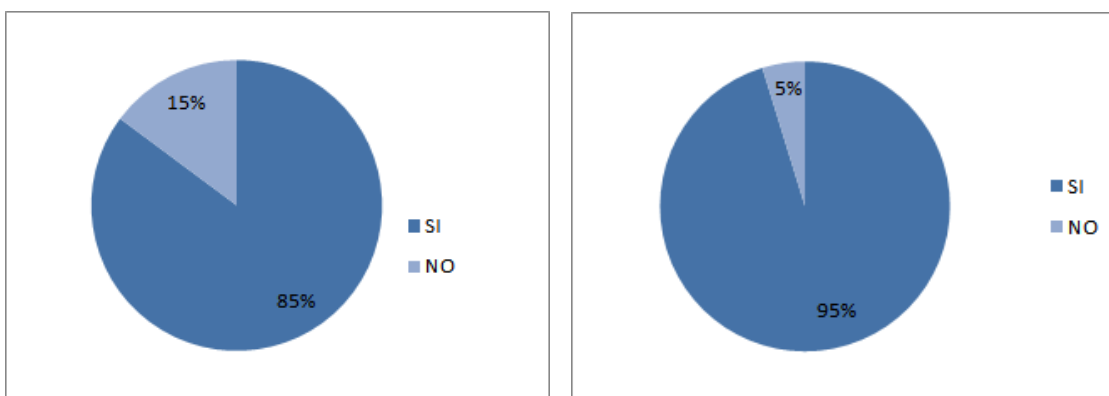
encuestas A (10 de septiembre) y B (22 de octubre). Esto con el fin de realizar un análisis de los datos recolectados.

1. Le gusta la asignatura de artística. SÍ - NO. ¿Por qué?

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 1. Pregunta I



Momento inicial

En un primer acercamiento (A) se evidencia un amplio interés por la asignatura de artística, el 85% de los estudiantes expresaron que dicha asignatura incentiva sus procesos creativos, la creación artística desde las manualidades, además de eso les aporta inspiración y una mejoría en sus habilidades de dibujo y la posibilidad de entretenerse. Por otro lado un 15% de los estudiantes manifestaron su descontento con la asignatura, ya que según ellos esta no presenta relevancia alguna en sus procesos cotidianos ni académicos. Adicional a esto, expresaron que la asignatura requiere del uso de materiales y la situación económica de sus hogares les dificulta la compra de los mismos.

Como ya lo menciona la autora Andrea Giraldez (2017)

El pensamiento crítico y el pensamiento creativo son dos habilidades claves para el éxito y el progreso. Para desafiar los supuestos, o lo que siempre se ha hecho de una determinada manera y se sigue haciendo así. (Pag.20)

Partiendo de esto, se evidencia el potencial que los estudiantes tienen para desarrollar un pensamiento creativo, el cual se puede potenciar a través de una enseñanza de la artística que integre dinámicas colaborativas e interactivas.

Momento final

En la encuesta final (**B**) se notó un aumento del 10% en el interés del estudiantado por la asignatura, retomando a Andrea Giraldez (2017) *“En tiempo de cambios, nuestra actitud necesita ser más abierta que nunca”* A lo largo del proceso los estudiantes se mostraron dispuestos y abiertos ante las actividades propuestas por los investigadores ya que como expresaron en la justificación de la respuesta, artística les brinda la posibilidad de conocer distintas temáticas globales, expresar su punto de vista y capacidad innovadora.

El 5% demostró un desinterés total por la asignatura de artes.

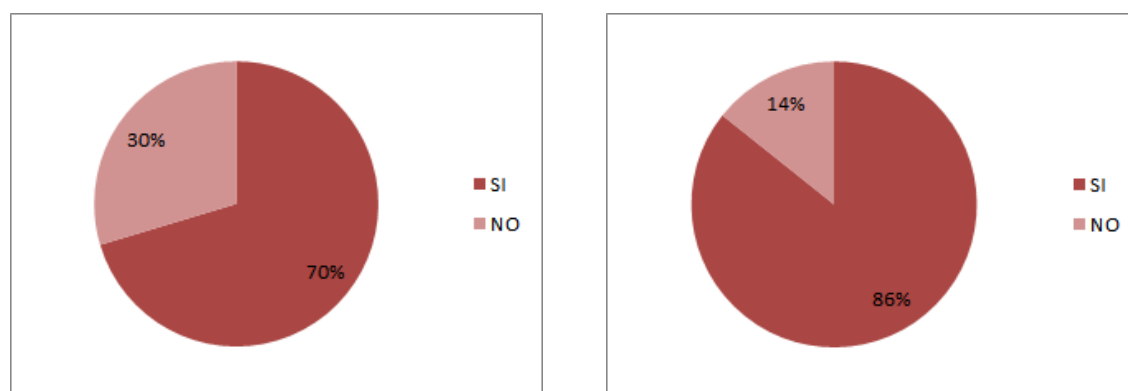
2. ¿Considera que la asignatura de artística ayuda en su formación académica?

-SÍ, ¿De qué forma? -NO.

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 2. Pregunta II



Momento inicial

En la primera gráfica (A) el 70% de los encuestados expresan que la asignatura de artística puede aportar significativamente de una u otra manera en su formación académica, los estudiantes argumentaron que la creación artística les ayuda a potenciar el desarrollo imaginativo, comunicativo y caligráfico. Sumado a esto las expresiones artísticas posibilitan la manifestación sana de sus emociones, mejorando así la convivencia con sus congéneres.

El 30% restante inicialmente sostuvo que sus elecciones tanto académicas como laborales no estaban relacionadas con las artes, considerando la asignatura irrelevante para su desarrollo futuro. Esto puede deber a lo mencionado por Andrea Giráldez (2017)

En muchas instituciones educativas se satura a los alumnos con demasiada información o saberes complejos que difícilmente podrán aplicar en el futuro (Pag.16)

Esto puede causar que al estudiante centrar la atención en asignaturas con otro tipo de contenido y otro grado de “complejidad” le reste relevancia a las temáticas relacionadas con el arte y no encuentre una aplicabilidad en las mismas.

Momento Final

En la segunda gráfica (**B**) 86% de los estudiantes manifestaron que la asignatura artística puede aportar a su formación académica, evidenciando así un incremento del 16%. Dichos estudiantes expresaron como el arte cada vez genera más interés en ellos y transforma su mirada del mundo. Según Andrea Giráldez (2017) *“Esto significa ir más allá de la alfabetización y la adquisición de competencias aritméticas básicas, y centrarse en los entornos de aprendizaje y en nuevos enfoques del aprendizaje”*. (Pág. 13)

Esto se vio aplicado a lo largo de la intervención con las secuencias didácticas diseñadas por los investigadores, y se evidencia claramente como al dar un nuevo enfoque en la enseñanza del arte se transforma la visión de los estudiantes respecto a la relevancia que tiene el arte en procesos futuros.

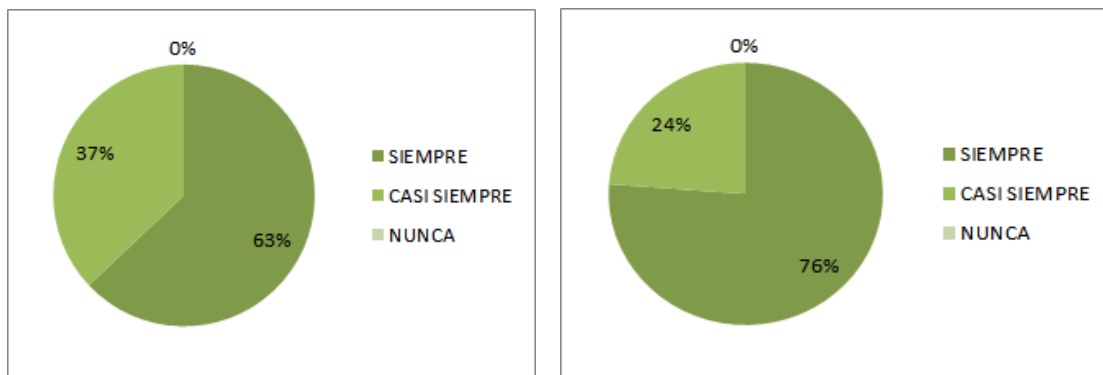
Por otro lado el 14% de la población opinó que no son muchos los aportes que el arte puede generar en desarrollo universitario futuro y cómo en ellos permanece una preferencia por otras asignaturas y temáticas.

3. ¿Con qué frecuencia trabajan en grupo en la asignatura de artística?

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 3. Pregunta III



Contrastando las dos gráficas **A** y **B** cabe resaltar un aumento del 13% en la frecuencia del trabajo en grupo, tanto en forma libre como asignada. El diseño de las secuencias didácticas juega un papel importante en este cambio, ya que en las cinco secuencias incentivaban al trabajo en grupo.

Partiendo de las nociones abordadas desde Vygotsky (1987) quien considera que el individuo actúa sobre los estímulos que recibe, para así transformándolo, a través de la implementación del trabajo colaborativo y los recursos digitales se logra un cambio en la dinámica grupal, ya que los estudiantes se vieron desafiados constantemente, generando aportes tanto individuales como colectivos.

4. ¿Qué opina usted de las actividades en grupo?

Esta pregunta de respuesta abierta nos permite observar cómo en un primer momento (**A**) partiendo de las opiniones personales de los estudiantes encuestados, gran parte de estos se mostraban dispuestos e interesados en realizar actividades en grupo, ya que como argumentan estas les brindan comodidad, la oportunidad de escuchar opiniones externas, plantear soluciones a problemáticas que se presenten dentro del grupo, agilizar el proceso creativo y crear consensos que enriquezcan la convivencia y la cooperación.

Otra pequeña parte de los encuestados manifestaron su poco interés ante las dinámicas grupales, ya que para ellos estas actividades son una excusa más para la dispersión de los estudiantes, evidenciando una preferencia por el trabajo individual debido a la poca empatía con los compañeros de clase.

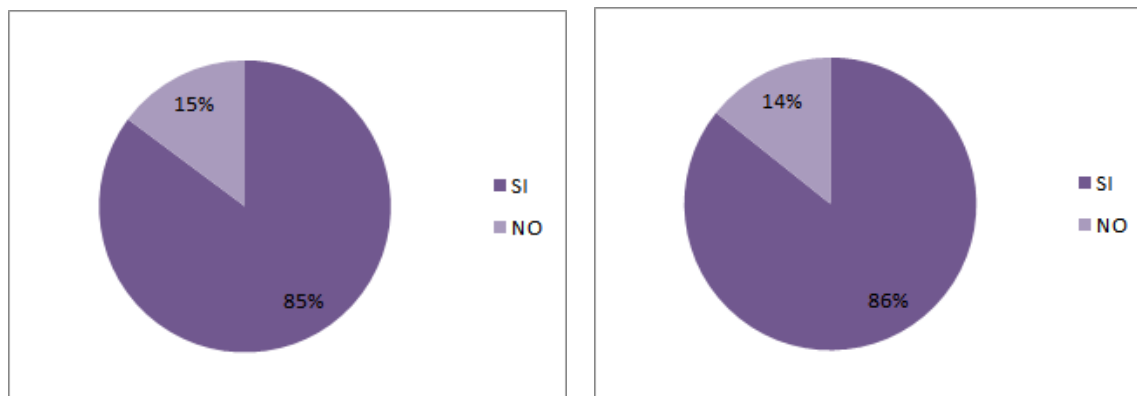
Finalizando la intervención (**B**) en mayor medida los encuestados conservaron su opinión respecto al trabajo en grupo. Tanto en los puntos favorables, como no favorables.

5. ¿Se siente cómodo trabajando en grupo? -SI - NO ¿Por qué?

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 4. Pregunta V



Tanto en el momento inicial como en el final se observó como la mayor parte de los estudiantes (85% y 86%) expresaron comodidad frente a las actividades grupales, con un aumento del 1%.

Estos estudiantes se mostraron interesados en las dinámicas colectivas, ya que según ellos, estas aportan momentos de esparcimiento donde se comparten ideas, y aportes de gran importancia, mejorando su convivencia y habilidades sociales.

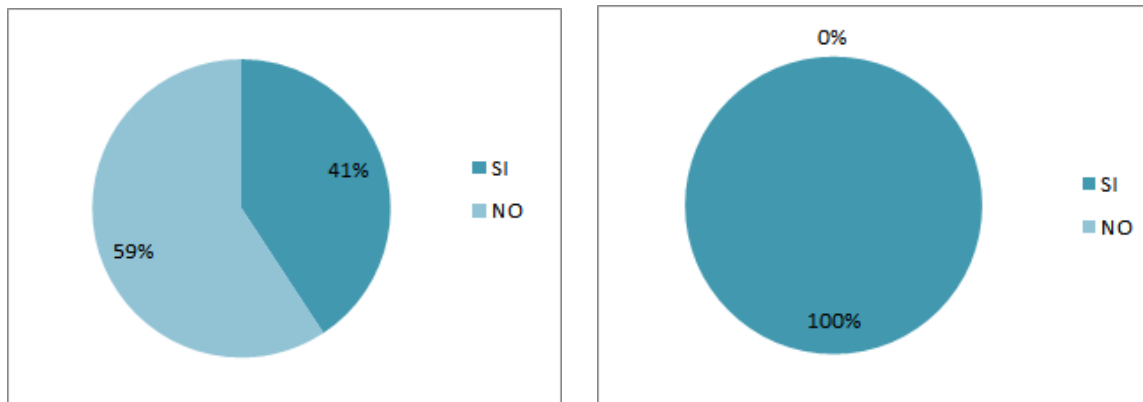
El porcentaje restante (15% y 14%) manifestó incomodidad a la hora de interactuar con sus compañeros de clase por distintos factores, entre ellos, la falta de comunicación, la preferencia por el trabajo individual o cierto grado de apatía y dificultades para la concentración.

6. Ha usado herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades en la asignatura de artística? –SI, ¿Cuáles? -NO.

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 5. Pregunta VI



Momento Inicial

En la primera encuesta (**A**) el 59% de los estudiantes expresaron el no uso de herramientas tecnológicas integradas a la asignatura de artística, el otro 41% mostró un acercamiento a herramientas como el celular y también el televisor con el que cuenta el aula de clase.

Es pertinente mencionar a George Siemens (2004) El cual resalta puntos característicos del conectivismo:

- *La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave*
- *El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.*
- *El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos (Pág. 7)*

Partiendo de la frecuencia en que las herramientas tecnológicas son aplicadas dentro del aula, es posible detectar un mayor fortalecimiento en los procesos de enseñanza – aprendizaje en la

asignatura de artística, ya que este tipo de conexiones les permite a los estudiantes ampliar y apropiar sus conocimientos sobre un área en específico.

Momento Final

Ahora bien, en la segunda encuesta (**B**) es notable el incremento en el uso de las herramientas tecnológicas para el desarrollo de actividades en la asignatura de artística.

Esto debido a que en cada sesión los investigadores integraron distintos apoyos tecnológicos, como los dispositivos móviles, computador portátil, plataforma educativa online y televisión, explicando la utilidad de estos mismos y cómo las TIC pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Retomando la visión de George Siemens (2004) desde el conectivismo:

- El aprendizaje ocurre ahora en una variedad de formas a través de comunidades de práctica, redes personales, y a través de la realización de tareas laborales.
- La tecnología está re-cableando nuestros cerebros. Las herramientas que utilizamos definen y moldean nuestro pensamiento (Pag.2)

Fue posible evidenciar una apropiación del conocimiento a partir de un modelo de aprendizaje mediado por TIC propuesto por los investigadores, transformando en cierta medida la dinámica vista en el aula.

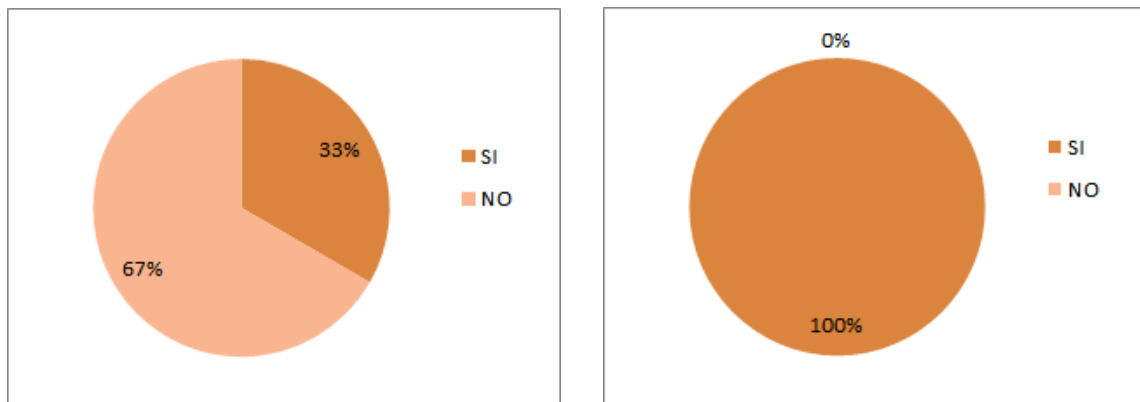
7. ¿Conoce herramientas tecnológicas que puedan usarse en la clase de artística?

SI, ¿cuáles? NO.

Encuesta A

Encuesta B

Grafico 6. Pregunta VII



Momento Inicial

Inicialmente (**A**) mayor parte de los encuestados (67%) expresó desconocer herramientas tecnológicas que pudieran integrarse en el desarrollo de las clases de artística. El 33% hizo mención de herramientas tecnológicas como el televisor y plataformas virtuales. Además de algunos materiales de apoyo como papel, tijeras, calculadora, entre otros.

Momento Final

Finalizando las intervenciones, en la segunda encuesta (**B**) se puede observar que el 100% de los estudiantes encuestados tiene cierto grado de conocimiento frente a los apoyos tecnológicos que se pueden integrar en la asignatura de artística. Como es el caso de los dispositivos móviles, las plataformas educativas online, el televisor y el computador portátil

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES

Finalizando el proceso de investigación los investigadores realizaron una retroalimentación entre ellos, la cual permitió tener una claridad sobre los resultados obtenidos en este proceso, esto dio paso a unas conclusiones generales, las cuales son:

- Se identificó un fortalecimiento de las competencias artísticas a lo largo de la implantación de las cinco secuencias didácticas al analizar los datos recolectados.
- La expresión artística brindó a los estudiantes la posibilidad de mostrar su visión personal a través de distintos estilos, creaciones y manifestaciones artísticas dentro del aula.
- Para la implementación de un modelo de aprendizaje mediado por TIC se debe tener en cuenta, el contexto, las necesidades de la población, equipos necesarios y una buena disposición y conectividad.
- Es necesario que las personas que intervienen en un proceso de enseñanza-aprendizaje tengan un conocimiento amplio sobre el diseño de secuencias didácticas y que estas se adapten a las necesidades de la población a tratar.
- A la hora de integrar las TIC en un proceso educativo es crucial que los diseñadores del modelo de aprendizaje analicen cuáles herramientas se adaptan a cada eje temático.
- Tener presente los objetivos de investigación en cada fase del proceso metodológico, facilita el diseño e implementación de las secuencias didácticas.
- Las orientaciones pedagógicas según el Ministerio de Educación Nacional, brindan claridad a la hora de conocer los componentes y competencias a tratar, establecidos para grado 10° en la

asignatura artística.

- Es necesario que las personas a intervenir en un proceso de enseñanza-aprendizaje tengan planes alternativos por si se presenta alguna anomalía o imprevisto.
- Es clave la creación de un cronograma de actividades que facilite la organización a lo largo del proceso de investigación.
- Es de vital importancia tener un análisis y evaluación constante en cada fase del proceso educativo.

Los procesos de enseñanza-aprendizaje están en constante evolución, por esto es preciso que haya una continuidad en cada propuesta nueva que se lleva al aula, creando contenidos que sean transversales e involucren a varios campos de pensamiento.

Para un aprovechamiento de las temáticas y actividades realizadas en esta intervención es conveniente motivar a los implicados en este proceso a que creen espacios de expresión artística, valiéndose de los distintos apoyos tanto tecnológicos como analógicos.

Una vez concluido este proyecto de investigación se considera importante una investigación continua sobre aspectos relacionados con la integración de arte y el uso de las TIC.

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2018). Documento no. 16 orientaciones pedagógicas para la educación artística en básica y media.

Mantilla y Ronderos, M. (2018). Serie lineamientos curriculares Educación Artística.

Andrea Giráldez (2017). Habilidades para la vida.

Andrea Giráldez (2009) La competencia cultural artística en la educación obligatoria y en la formación inicial del profesorado. Universidad de Cádiz.

Andrea Giráldez (2014). Artes y tecnologías para educar. Conferencia vía Youtube.

Alfonso García (2014). Las apps en el aula del siglo XXI.

María Teresa Quiroz (2013). Sin muros. Aprendizajes en la era digital.

Dolores peña (2010). La teoría socio histórica (Vigotsky).

George Siemens (2004). Conectivismo: una teoría de aprendizaje para la era digital.

Eduardo Area (2018). ¿Qué es el conectivismo?: Teoría del aprendizaje para la era digital

Ana García (2017) Recursos digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

Lucina Jiménez (2009) Educación artística, cultura y ciudadanía.

Lev Vigotsky (1978.) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores (Publicación póstuma).

Anselm Strauss (2002). Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada.

Ministerio de Educación Nacional (2008) Arte, cultura y patrimonio.

Ana García Recursos (2017) digitales para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

ANEXOS

Encuesta 1

<https://goo.gl/Gea2lp>

Encuesta 2

<https://goo.gl/HxuzD8>

Diario de campo

<https://goo.gl/QB8H4U>

Secuencias didácticas

<https://goo.gl/rvQEht>

Cartografía social

<https://goo.gl/kPvF4M>